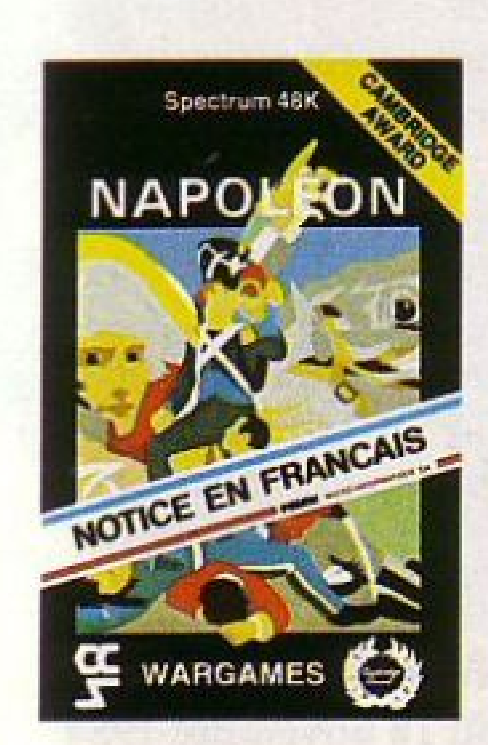


TILT
MICRO/JEUX/VIDEO
DRING!
Des logiciels au bout du fil
WÂOUH!!
Une armée de joysticks
AAHHH!!!
Le dernier combattant de l'espace
CRASH!!!!
Flight simulator II
EXCLUSIF
TOUTES LES NOUVEAUTÉS
M 3085-16-17,50 F
N° 16-MENSUEL OCTOBRE 1984-17.50-BELGIQUE : 130 FB-SUISSE : 6 FS-CANADA : 3 $ CANADIENS-MAROC : 20DH

ORMATIQUE S.A.

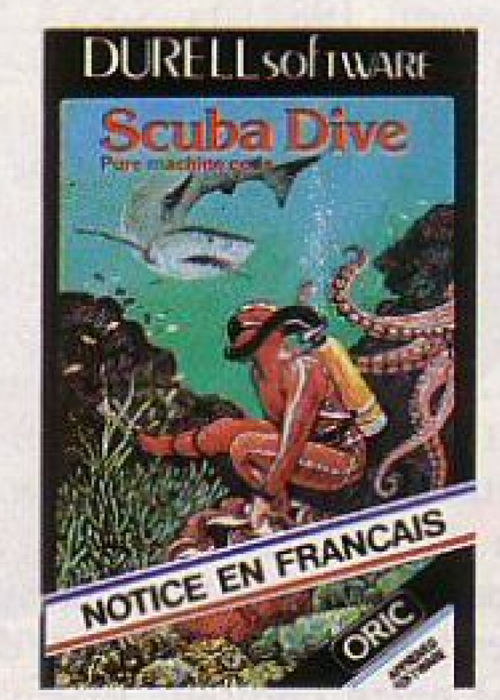
PERMANENTE



NAPOLÉON

Une carte de la zone de campagne s'affiche d'abord et restera affichée jusqu'à ce que deux groupes ennemis entrent en contact. La carte représente "les deux pays voisins des deux joueurs en guerre l'un contre l'autre". Le pays "bleu" se trouve à droite, le pays "rouge", à gauche. A vous de mettre en pratique vos talents de stratège !

48 K SPECTRUM - WARGAMES



SCUBA DIVE

Partir à la recherche d'huîtres perlières, c'est passionnant. Partir à la recherche de coffres remplis de trésors, c'est encore plus passionnant. Mais attention, la fascination des fonds marins ne doit pas vous faire oublier les dangers qui vous entourent. A propos, avez-vous songé à votre réserve d'oxygène?

ORIC 1/ ATMOS



ACHERONS RAGE

Vous êtes propulsé dans un coin de la galaxie où vos scanners n'ont détecté aucune forme de vie. Soudain, autour de vous, se matérialise la flotte ennemie de la planète GOR, qui vous tire dessus, pose des mines et aborde votre vaisseau.
Soyez vigilant car l'ennemi est en nombre !

SOFTEK - ORIC 1/ ATMOS



BEAR BOVVER

Aidez Ted à escalader les échafaudages et récupérer la batterie dont il a besoin pour son camion.
Quelques bombes à retardement l'aideront à chasser les ours qui lui veulent du mal !
2 niveaux de jeux, nombreux bonus.

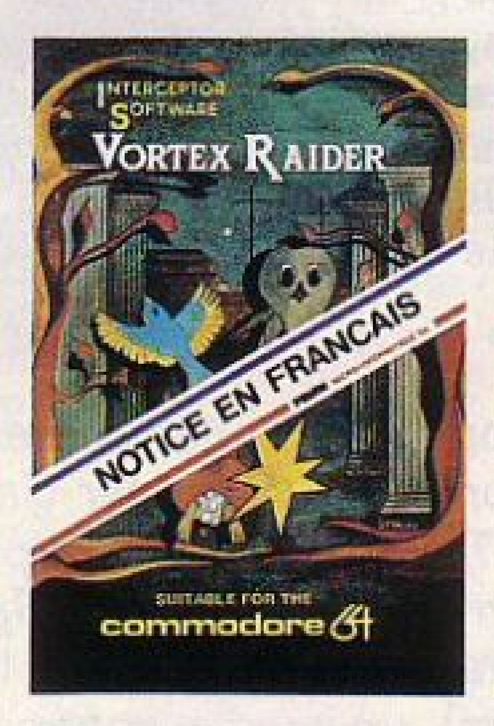
COMMODORE 64 - ARTIC



DEFENDER 84

Sur une planète rocheuse, en orbite autour d'un soleil inconnu, les 10 premiers interstellaires venus de la terre luttent pour implanter une colonie. Ils doivent affronter la civilisation d'un monde voisin, avide de pouvoir. Dans votre vaisseau interstellaire - le DEFENDER - vous êtes leur seule protection.

COMMODORE 64 - SOFTWARE



VORTEX RAIDER

Pour trouver le coffre au trésor, sur votre scooter à réaction, vous devez traverser la Forêt, le Temple, et la Mer. Déplacez votre mire pour pouvoir éliminer, avec vos canons-lasers, les différentes créatures qui constituent les défenses extérieures du Vortex.
L'aventure ne fait que commencer. Bonne chance !

COMMODORE 64 - INTERCEPTOR SOFTWARE

Tous ces titres sont vendus avec instructions en français imprimé sur la jaquette.

SPECTRUM

AH DIDDUMS Imagine
ALCHEMIST Imagine
ZZOOM Imagine
ZIP ZAP Imagine
LIFT OFF WITH SPACE SHUTTLE Microdeal
DALLAS Cases
CORN CROPPER Cases
NAPOLÉON Cases
AIRLINE Cases
SPAWN OF EVIL DK Tronics
HARD CHEESE DK Tronics
APPLE JAM DK Tronics
GALACTIAN DK Tronics
3-D TANX DK Tronics
JANZ DK Tronics
ROAD TOAD DK Tronics
FRUIT MACHINE DK Tronics
GOLDMINE DK Tronics
CENTIBUG DK Tronics
HARRIER ATTACK Martech
SCUBA DIVE Martech
MAZE DEATH RACE PSS
LES FLICS PSS
GOBBLEMAN Artic
GALAXIANS Artic
INVASION FORCE Artic
BEAR BOVER Artic
STAR BLITZ Softek
UGH Softek

ZX 81

FARMER Cases
DALLAS Cases
3-D GRAND PRIX DK Tronics
METROSTORM DK Tronics
MAZE DEATH RACE PSS
KRAZY KONG PSS
GOBBLEMAN Artic
GALAXIANS Artic
INVASION FORCE Artic

CBM 64

ARCADIA Imagine
VORTEX RAIDER Interceptor
DEFENDER Interceptor
LIFT OFF WITH SPACE SHUTTLE Microdeal
CUTHBERT IN JUNGLE Microdeal
HARRIER ATTACK Martech
BEAR BOVER Artic

ATMOS

SCRAMBLE Microdeal
ARENA 3000 Microdeal
LIFT OFF WITH SPACE SHUTTLE Microdeal
HARRIER ATTACK Martech
CENTIPEDE PSS
THE ULTRA PSS
LIGHT CYCLE PSS
M.A.R.C. PSS
ELEKTRO STORM PSS
SUPER METEOR Softek
ARCHERONS RAGE Softek
DRACULAS REVENGE Softek
ICE GIANT Softek



MICRO INFORMATIQUE S.A.
15, rue Jouffroy - 75017 PARIS
Tél. : (1) 763.55.05 - Télex : PRISMIN 640 960 F

AUCUNE VENTE AUX PARTICULIERS

Coupon à retourner à PRISM MICRO INFORMATIQUE S.A. pour recevoir sans engagement notre catalogue ainsi que la liste de nos revendeurs.
Nom
Adresse
Ville
Code postal
Adresse de mon revendeur habituel
Nom
Adresse
Ville
Code postal
Tél

N F O R M A T I Q U E

A BAS LES PIRATES !

Le piratage est certainement né avec la vente du premier logiciel. Depuis, il a prospéré parallèlement à l'expansion de la micro-informatique. Considéré par beaucoup comme un sport, il est devenu pour certains une quasi « industrie », et il est très, très mal vu par les auteurs de soft et leurs éditeurs. On comprend mieux leur mauvaise humeur, lorsqu'on sait que les estimations avancent un chiffre de 9 milliards de manque à gagner en 1984 pour l'industrie américaine du logiciel pour cause de piratage ! En 1983, pour un logiciel vendu légalement, on considère que six copies illicites ont été réalisées, dont certaines sont ensuite revendues au marché noir.

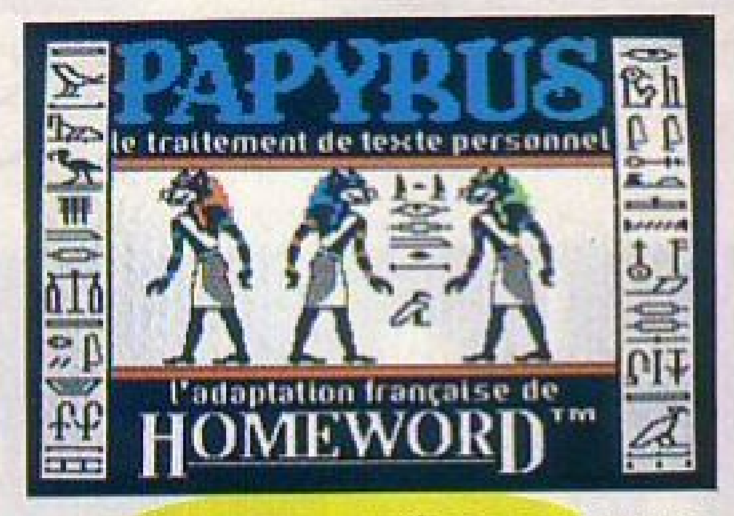
Une autre question préoccupe les auteurs, celui de la protection de leurs programmes. Nombreux sont ceux qui se sentent sans défense face aux grands éditeurs, mais également face à d'autres auteurs sans scrupules, qui pillent les bonnes idées pour réaliser sous leur nom des copies à peine déguisées. Pour ramener un peu d'ordre dans cette anarchie, des initiatives fleurissent, et peuvent aboutir à une réelle protection des auteurs. La « Société des Auteurs et Créateurs en Logiciels Informatiques et Télématiques », asso-



ciation 1901 créée le 30 juin dernier à Nogent-sur-Marne, a pour but de regrouper les auteurs, créateurs, éditeurs, distributeurs, associations et clubs pour susciter la création d'une législation et d'une déontologie de la profession. (S.A.C.L.I.T. 44, avenue du Château, 94170 Le Perreux).

La Société Civile des Auteurs Multimédia (S.C.A.M.) quant à elle, est une émanation de l'ancienne et célèbre Société des Gens de Lettres (S.G.D.L.). Il s'agit de faire profiter les auteurs de vidéo, télévision et informatique de la même protection que celle dont jouissent les écrivains. Créée en 1981, la S.C.A.M. a déjà modifié par deux fois ses statuts pour mieux coller à la réalité du métier d'auteur dans les nouveaux médias. La S.C.A.M. propose une protection de même type que celle assurée par la S.A.C.E.M. pour les musiciens, c'est-à-dire à la fois pour leur rémunération et pour la protection des œuvres.

Le premier contrat concernant un auteur de logiciel vient d'être signé entre l'éditeur Prism et le groupement d'auteurs Jawx, pour le jeu *Cock'in* (voir la rubrique « Tubes »). Souhaitons dans l'intérêt de tous les partenaires que l'initiative de Prism soit suivie par une majorité d'éditeurs.



LE TRAITEMENT PAPYRUS

Ediciel propose un logiciel de traitement de texte, *Papyrus*, qui est une adaptation française de *Homeword* pour *Apple IIe* et *IIc*. Grâce à un système d'icônes et de représentations graphiques, l'apprentissage de *Papyrus* est « intuitif ».

Son prix est particulièrement attractif : 850 F, avec manuel de référence et cassette audio pour vous aider à réaliser le premier travail sur *Papyrus*.

COMDEX 84

C'est du 14 au 18 novembre 1984 qu'aura lieu à Las Vegas la sixième édition du Comdex, le plus grand salon d'informatique du monde. Plus de 1 300 sociétés travaillant dans l'informatique seront présentes.

TAM TAM SOFT

• **Coconut** a encore frappé ! Parmi les toutes dernières nouveautés disponibles, on citera *Summer Games* (Epyx pour *Commodore 64*), *Transat* (Loriciels pour *Oric 1 Atmos*), *Match Point* (Psion pour *Spectrum*) et surtout l'extraordinaire *Mugsy* (Melbourne pour *Spectrum*), un jeu d'aventure et d'action, qui transcende les possibilités graphiques du *Spectrum*, en montrant dans un quasi-dessin animé les aventures de Mugsy, un chef de bande tout droit sorti d'une série noire... Coconut, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 355.63.00.

• **Le Jeu Electronique,** qui disposait déjà de deux magasins, à Paris et à Toulouse, vient de s'allier avec la chaîne « JCR », représentée dans vingt-cinq villes de France. Tous ces magasins proposent une gamme complète de consoles et de micros, ainsi que plusieurs centaines de logiciels, dont une grande partie en import.

Le Jeu Electronique : 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (1) 874.43.20 et 68 bis, avenue des Minimes, 31200 Toulouse. Tél. : (6) 22.60.49.

• **Pitfall II** pour Colecovision est disponible chez *Electron*. Les fans de Harry vont être comblés ! Electron propose également *Summer Games* (Epyx pour C 64) ainsi que des jeux pour *Macintosh* dont le jeu d'aventure *Trans Sylvania* et la simulation économique *Run for the money*. Electron : 117, av. de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 766.11.77.

SYMPA



JOUEZ DE LA GUITARE !

Apprenez la guitare avec *Harmonic Master*. C'est un appareil électronique qui est à la fois un dictionnaire électronique, un répétiteur et un transposeur d'accords. Prix : 650 F (Fralsen Electronique Dépt : Harmonic Master, 1, rue Denis-Papin, 25023 Besançon Cédex).

EN DOUZE LEÇONS

Hatier vient de sortir 12 logiciels de jeux éducatifs, qui font appel à la mémoire visuelle ou à la logique pour apprendre en s'amusant le calcul, l'anglais ou l'orthographe. Présentés en cassettes, ces logiciels sont disponibles pour *Atari 600 XL* et *800 XL*, *T07* et *M05*, *Oric 1* et *Atmos*, *Apple II* et *TI 99*.

CONCOURS ATARI

Le concours Atari bat son plein ! Voici les gagnants des premières finales régionales réalisées sur *Astérix* : la finale de Rouen a été remportée par Laurent Duval avec 173 000 points, suivi de son frère Daniel avec 108 000 points. Une belle réussite familiale ! Celle de Châlon a vu la victoire de Grégory Betta avec 275 000 points, suivi de Yann Godbillot avec 250 000 points.

25 CRÉATIONS

Activision poursuit sa diversification. D'ici la fin de l'année, une centaine de titres seront disponibles sur cassettes, disquettes et cartouches pour les *Commodore 64, ZX Spectrum, Atari 600 XL, 800 XL, IBM PC, Apple II, Oric Atmos, MSX*, et bien sûr toujours pour la console *Colecovision*. Vingt-cinq créations seront spécialement adaptées pour le marché européen.

Suite page 8

LE NOUVEL ALICE

Alice est en passe de devenir une famille, avec deux modèles : le nouvel Alice et Alice 90.

Alice dispose désormais de 8 K utilisateur (au lieu de 4 K). Sa mémoire morte est de 16 K, et comprend un Basic Microsoft 100 % compatible avec l'ancien *Alice* 4 K et un éditeur assembleur. Le Basic dispose désormais d'un éditeur de lignes et d'un affichage à trois formats possibles.



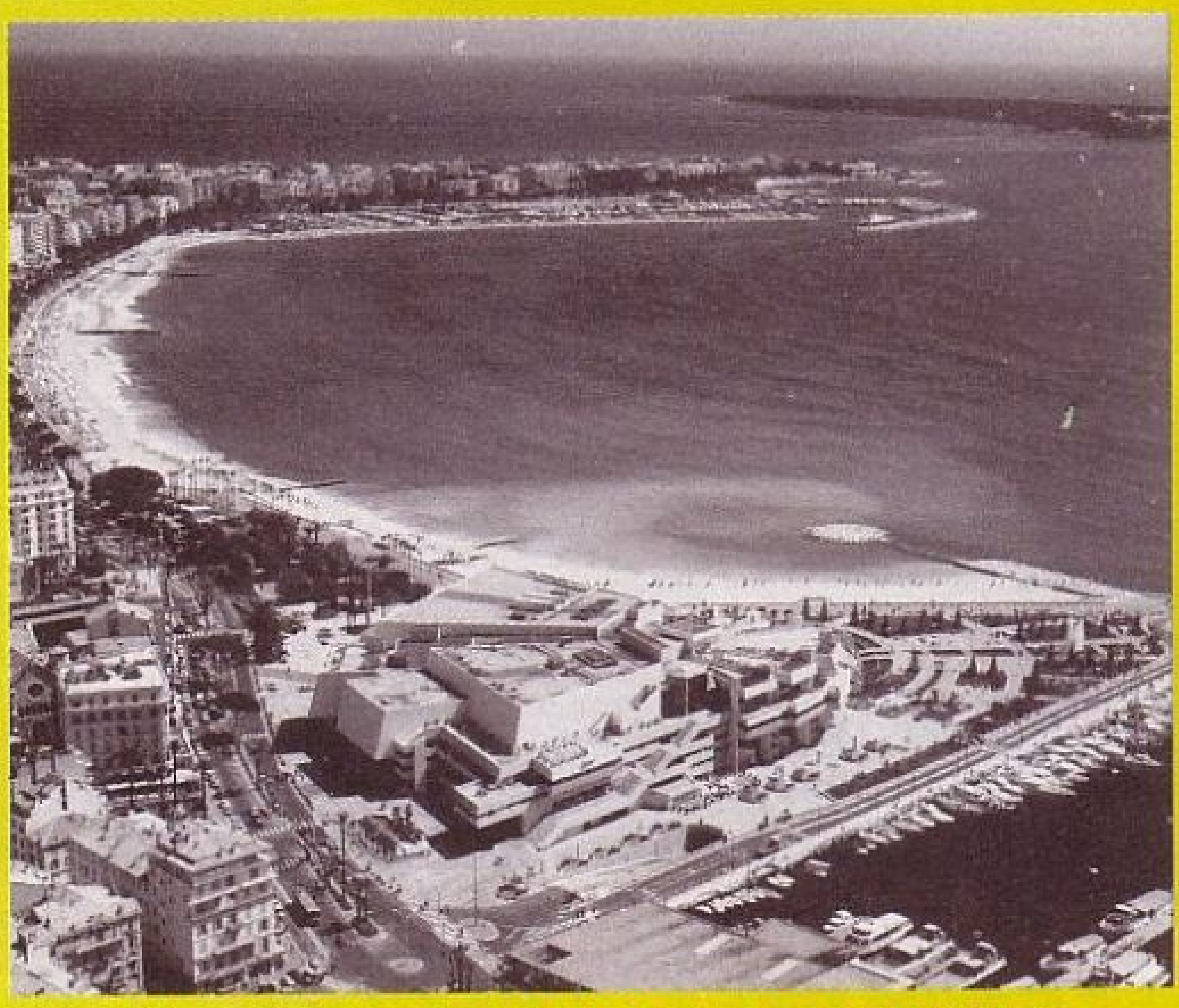
L'*Alice 90* est doté d'un nouveau clavier incliné et propose 32 K de mémoire utilisateur. Son Basic est compatible avec les autres *Alice*. Une extension permettra l'incrustation vidéo. Son prix : 2 495 F, et 3 595 F avec un lecteur enregistreur, cinq cassettes de logiciels et tous les cables de connexion.

PREMIÈRE

LE SICOB SUR MINITEL

Cette année, les visiteurs du SICOB ont pu préparer efficacement leur découverte de ce « temple » automnal de l'informatique, grâce à VTCOM, et aux banques populaires. Neuf jours avant le début du Sicob, soixante points d'information ont été ouverts dans vingt villes de France, qui disposaient de terminaux Minitel en libre-service. Grâce à ses terminaux, il était possible de connaître la liste complète de tous les exposants, ainsi que des matériels proposés. Bien sûr, la recherche par thème était possible. En quelques minutes, le futur visiteur pouvait sélectionner les stands intéressants, et sortir sur imprimante les renseignements désirés. En arrivant au Sicob, il a pu ainsi se diriger directement vers ses pôles d'intérêt, sans perdre de temps dans les méandres du CNIT.

A côté des Minitels, il était également possible de suivre sur un téléviseur couleur un journal vidéo transmis par cable d'une durée de vingt minutes et diffusé en continu. La VTCOM (Vidéo-communications Télématique Communication), qui est le secteur de promotion de la Direction générale des télécommunications (DGT) mettait pour la première fois en place un tel dispositif. Elle n'en était pourtant pas à son coup d'essai, puisqu'elle avait déjà monté des opérations à l'occasion des Internationnaux de tennis à Rolland Garros, la Transat en double Europe 1-le Point, et plus récemment le Spécial Sicob de printemps. Mais le Sicob 84 a inauguré une nouvelle ère dans l'utilisation du réseau Télétel, à destination de tous.



VIDCOM ET MIJID A CANNES DU 13 AU 17 OCTOBRE

Cette année, pour son dixième anniversaire, le VIDCOM, salon de la vidéo et de la communication, accueille dans ses murs le MIJID, avec ses ordinateurs et son marché international du logiciel. Du 13 au 17 octobre, les visiteurs — professionnels, hélas — pourront apprécier le nouveau look du Palais des festivals, avec son foyer aggrandi, et ses bars installés sous de magnifiques verrières.

Mais le plus important n'est pas là. Ce sont les exposants qui « font » d'abord le VIDCOM. Et ils seront nombreux. On citera par exemple Acorn International (le fabricant de l'ordinateur *Electron*) ; Ala Enterprises, une société américaine de jeux vidéo ; CLJ Industries, du soft à la française ; Ere Informatique, autre distributeur de logiciels ; Exelvision, qui vient en voisin avec l'*EXL 100* « sous le bras » ; Matra Hachette, Intelligent Software LTD, Jeux et images du 21e siècle ; Micronique, fabricant de l'ordinateur Hector ; Oric France, Philips, Prism micro informatique et Thomson qui doit présenter son extension pour réaliser des incrustations vidéo avec le *M 05*...

Ajoutez à cela la « nuit de la vidéo », la remise des « Vidcom d'or », et la série de colloques et congrès qui se dérouleront pendant ces cinq jours, cela fait une bonne occasion de descendre sur la côte d'Azur pour profiter des derniers beaux jours de l'année, à quelques mètres seulement de la « Grande bleue ».

LIVRES ET MICRO

• **Oric Atmos, votre micro-ordinateur.** Michel Bussac. Editions Cedic Nathan. Prix : 35 F. Ce livre, à un prix compétitif, s'adresse aux débutants voulant connaître les possibilités et le fonctionnement de leur micro-ordinateur.

• **Introduction en ZX Forth.** Marc Petreman et Michel Rousseau. Editions Eyrolles. Prix : 95 F. Pour apprendre à programmer en Forth sur le *ZX 81*. Très utile également pour les possesseurs de *Jupiter Ace, Spectrum* ou *Oric 1*.

• **Graphic Art on the Commodore 64.** Boris Allan. Editions Sunshine. Prix : 90 F. Les anglophiles trouveront ici un excellent ouvrage sur l'art et la manière de dessiner avec le *Commodore 64*.

• **Communiquez avec votre Oric 1 et votre Atmos.** Denis Bonomo et Eddy Dutertre. Editions Soracom. Prix : 145 F. Savez-vous qu'avec l'aide d'un simple poste de radio amateur, votre micro peut se transformer en un véritable outil de communication ? Bien sûr, cet ouvrage s'adresse à ceux qui maîtrisent toutes les finesses de ce type de matériel.

• **Commodore 64 - Premiers programmes.** Rodnay Zaks. Editions Sybex. Prix : 98 F. Réalisez votre premier programme de jeu en moins d'une heure d'initiation. Toutes les bases logiques nécessaires à la création d'un logiciel.

• **102 programmes pour T 07.** Jacques Deconchat. Editions du P.S.I. Prix : 110 F. Un bon ouvrage d'initiation à la programmation, principalement orienté vers les jeux.

AÏE !



La photo présentée dans l'article « Le fou du roi » (Tilt n° 14, rubrique « Classique ») ne correspondait pas à l'appareil présenté. Nortra Culpa, voici le vrai *Concord* de Scisys.

Suite page 12

PRORICIEL
ASSIMIL

"HOW DO YOU DO?"

PRORICIEL vous présente ASSIMIL une méthode infaillible pour apprendre parfaitement l'anglais sans peine et en un temps record !

Le principe de la nouvelle méthode ASSIMIL est simple : il a pour but de vous enseigner une centaine de points de grammaire, orthographe ou vocabulaire de l'anglais courant, en vous présentant la règle correspondante, et en vous proposant plus de 500 exercices d'application. Ce logiciel prévoit les principaux cas d'erreurs rencontrés, vous corrige en vous indiquant votre faute et vous renvoie à la règle correspondante.

La méthode ASSIMIL est constituée de 4 cassettes regroupant 16 programmes de 146 leçons, 500 exercices plus des révisions et d'un livre-guide.

Son prix ? 510 F. Alors n'attendez plus pour prendre des cours particuliers à domicile !

Avec votre ordinateur ORIC, accédez au catalogue des 61 jeux et programmes de PRORICIEL.

Une incroyable bibliothèque de logiciels pour tous, qui vous fait entrer dans un univers ludique, éducatif, ergonomique et culturel sans limites !

XENON - "Mission impossible" dans l'espace, face à des météorites, aux belliqueux AARDS et aux terribles PARATRONS. 120 F / ZORGON'S REVENGE - un jeu "cosmique" étincellant au cœur du fabuleux Empire ZORGON. 120 F / PROBE 3 - Coincé par les "météques" vous devez détruire leurs mille et un vaisseaux. Bonne chance ! 120 F / PASTA BLASTA - La "guerre des pâtes" est commencée.. Il faut absolument neutraliser les "voleurs de raviolis". 120 F / MARC - Une impitoyable chasse aux savants sur la Lune. A vous de faire échec aux commandos ennemis. 90 F / LA MAISON DE LA MORT - De fabuleux trésors à retrouver dans une ruine d'où jamais personne n'est revenu. Good Luck baby ! 120 F / ECHECS - L'apprentissage du roi des jeux dans une admirable représentation. 100 F / APPRENDRE LE BASIC - Un cours méthodique avec de nombreux exemples et exercices. Haute définition. 180 F / CONTRE-ATTAQUE - Une prodigieuse bataille cosmique dont la seule issue pour survivre est la contre-attaque. 120 F / ORIC PHONE - Créez votre fichier de correspondant pour intervenir comme bon vous semble. 200 F / ORIC MUNC - Une nouvelle version du traditionnel PAC MAN avec 10 niveaux de difficultés. Bon courage ! 120 F

ET AUSSI 50 AUTRES LOGICIELS, des missions intersidérales aux aventures dans la jungle et du poker à la gestion, aux graphismes et à la saisie des données.



PRORICIEL **ASN Diffusion Electronique SA.**
- ZI La Haie Griselle BP 48 94470 BOISSY-ST-LEGER
- 20 rue Vitalis 13005 MARSEILLE

Distribué par ASN, chez votre revendeur agréé ORIC

VITAMINE

NOUVEAU !

LA MEILLEURE SELECTION DE JEUX VIDEO POUR VOTRE ORDINATEUR

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BIGSOFT

BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX

Vous souhaitez des renseignements
ALLO BIGSOFT : (22) 92.90.98
Du lundi au vendredi de 14h à 17h30

POUR COMMANDER

BIGSOFT a soigneusement sélectionné les meilleurs programmes des plus grands noms des jeux vidéo. Si par hasard le programme que vous recherchez ne figurait pas sur cette page, contactez nous !
*Abréviations utilisées : **(C)** Cartouche, **(K7)** Cassette, **(D)** Disquette.*
Au moment de votre commande vérifiez-bien que le programme choisi existe pour votre machine dans le standard désiré. Indiquez clairement sur le bon de commande la marque et le type de votre machine, le titre du programme et son conditionnement.
Exemple : Apple II, Lode runner, Disquette.

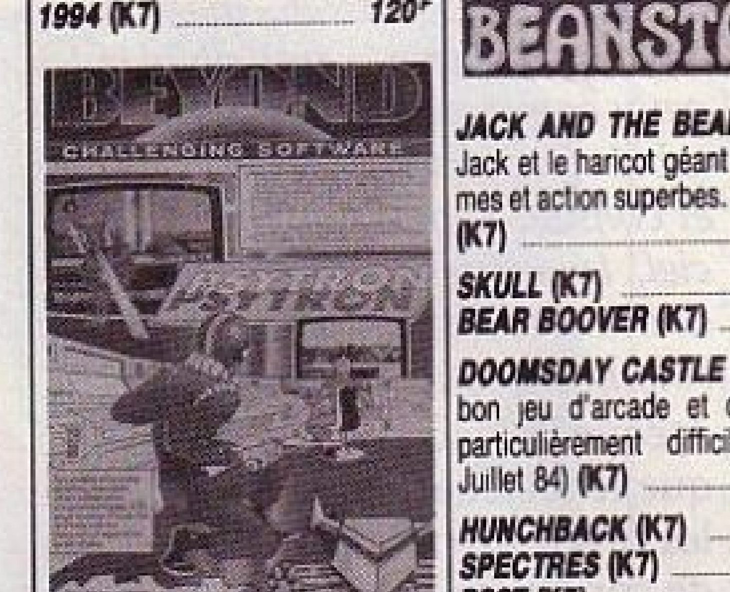
PROMOTIONS SPECTRUM 48K

CHEQUERED FLAG : Fabuleuse simulation de course F1. A avoir d'urgence **(K7)** *120F*
ATIC-ATAC (K7) *110F*
3D ANT ATTACK (K7) *120F*
FOOTBALL MANAGER (K7) *120F*



SABREWULF : Explorez la jungle et ses dangers. L'événement de l'année 84 sur SPECTRUM. Indispensable. **(K7)** *163F*
DEATHCHASE (K7) *120F*
ZOOM (K7) *88F*
KONG (K7) *98F*

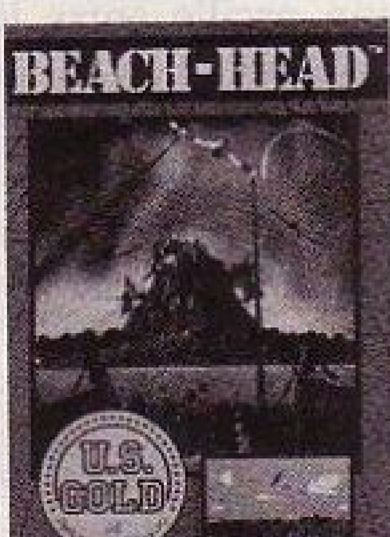
JET SET WILLIE : N°1 en Angleterre ! **(K7)** *110F*
FRED (K7) *110F*
ALCHEMIST : "Un très bon jeu d'aventures graphiques" (TILT Avril 84) **(K7)** *88F*
STONKERS (K7) *88F*
BUGABOO (K7) *120F*
MANAGER (K7) *152F*
WORLD CUP : Extraordinaire simulation de football. **(K7)** *110F*
PENETRATOR (K7) *120F*
1994 (K7) *120F*



JACK AND THE BEANSTALK : Jack et le haricot géant : graphismes et action superbes. **(K7)** *103F*
SKULL (K7) *115F*
BEAR BOOVER (K7) *115F*
DOOMSDAY CASTLE : "Un très bon jeu d'arcade et d'aventure particulièrement difficile." (TILT Juillet 84) **(K7)** *110F*
HUNCHBACK (K7) *110F*
SPECTRES (K7) *103F*
PSST (K7) *110F*
MAZIACS (K7) *110F*

PSYTRON : Le plus fabuleux jeu 3D existant sur SPECTRUM. Un monument ! **(K7)** *130F*
MANIC MINER (K7) *103F*
CHUCKIE EGGS (K7) *115F*
THRASHMAN : "Un bon jeu d'action au thème tout à fait original" (TILT Juillet 84) **(K7)** *120F*
LES FLICS (K7) *98F*

PROMOTIONS CBM 64



BEACH HEAD : Couvrez un débarquement. Un des meilleurs jeux pour CBM 64 **(K7)** *164F*
POOYAN (K7,D) *164F*
FORT APOCALYPSE (K7,D) *360F*

HEXPERT (K7) *136F*
KONG : Très bonne version de Donkey-Kong **(K7)** *136F*
SKRAMBLE : La réplique quasi-parfaite du jeu d'arcade **(K7)** *136F*
MOON BUGGY (K7) *136F*
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS : Sans doute le jeu de tir le plus hilarant de l'histoire des jeux vidéo **(K7)** *147F*
REVENGE OF THE MUTANT CAMELS : La suite très attendue de "Attack of the mutant camels" **(K7)** *147F*
ROBIN TO THE RESCUE : "La qualité graphique de ce jeu est remarquable" (TILT Juillet 84) **(K7)** *136F*

SPECIAL JEU D'ARCADE

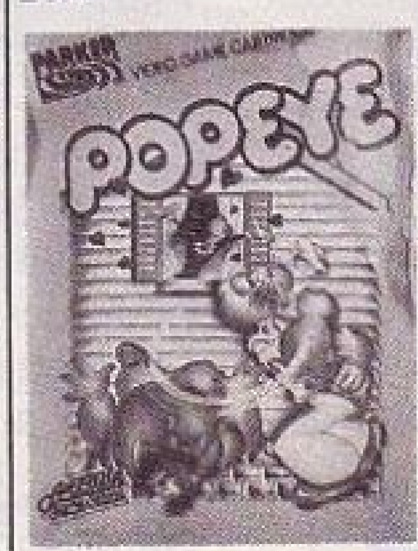


BRUCE LEE : Revivez les exploits surhumains de Bruce Lee à travers 40 tableaux. Exceptionnel. Pour Atari 600/800 **(K7, D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ *245F*
ENCOUNTER : Pour Atari 600/800 **(K7,D)** ■ *360F*
CAVERN OF KAFKA : Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(D)** ■ *150F*
O'RILEYS MINE : Pour Atari 600/800 **(K7)** ■ *163F*

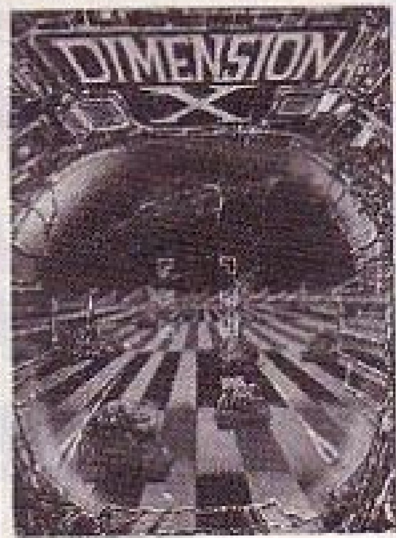


CASSETTE 50 : Incroyable : 50 jeux différents en basic sur une même cassette ! Exemple : SKI JUMP, BASKET BALL, FROGGER, STARTREK, LABYRINTH, CARS, SPACE MISSION etc... Pour faire vos premiers pas dans le monde des jeux vidéo. Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7)**, DRAGON 32 **(K7)**, ORIC I **(K7)**, SPECTRUM 48K **(K7)**, VIC 20 **(K7)**, ZX 81 **(K7)** ■ *249F*
HARD AT MACK : Jeu de grimpette. "Le réalisation est remarquable" (TILT Juillet 84). Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ *450F*
MISTER WIMPY : La meilleure version du célèbre jeu d'arcade Burger time. Pour CBM 64 **(K7)**, ORIC/ATMOS 48K **(K7)**, SPECTRUM 48K **(K7)** ■ *120F*
JAMES BOND 007 : Pour Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)** ■ *450F*

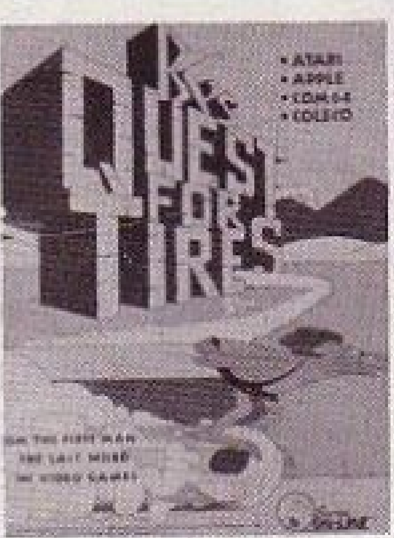
HES GAME 84 : Les jeux olympiques comme si vous y étiez ! Remarquable. Pour Apple **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ *390F*
POLE POSITION : La Course de voitures avec un grand "C" enfin disponible pour votre micro. Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(C)**, TI 99/4A **(C)**, IBM PC **(D)** ■ *390F*



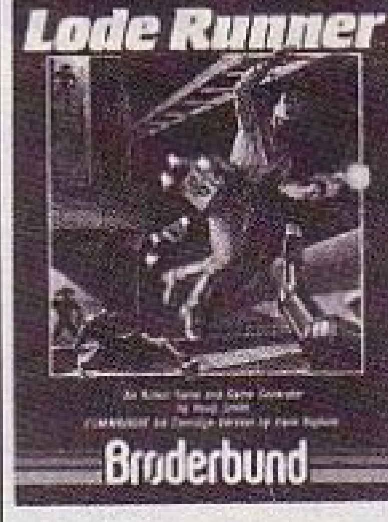
POPEYE Pour Atari 2600, Atari 600/800 **(C)**, Coleco **(C)**, CBM 64 **(C)** ■ *450F*
Q-BERT : Pour Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)**, Coleco **(C)**, TI 99/4A **(C)** ■ *450F*



DIMENSION X : Extraordinaire jeu 3-D. "Un nouveau coup de maître pour SYNAPSE !" (TILT Juin 84). Pour Atari 600/800 **(K7,D)** ■ *360F*
HARRIER ATTACK : Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ *98F*
SCUBA DIVE : Devenez pêcheur de perles. "Ce jeu est servi par des graphismes et une animation tout à fait remarquable" (TILT Mai 84). **(K7)** ■ *115F*



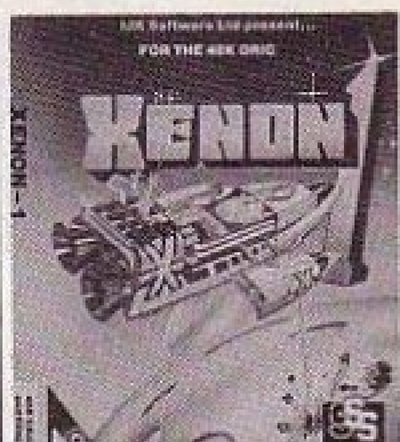
QUEST FOR TIRES : Une nouvelle référence en animation. Saurez-vous aider BC'S l'homme des cavernes à accomplir son voyage ? Pour Apple **(D)**, Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)**, Coleco **(C)** ■ *410F*
ZAXXON : La référence en animation 3D Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ *360F*
PINBALL CONSTUCTION SET : Générateur de flippers. Un must ! Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ *440F*
ASTROCHASE : Enfin en France un des plus beaux jeux jamais conçu pour micro. Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ *360F*
DINO EGGS : "Meilleur que le très populaire MINER 2049'er." (CREATIVE COMPUTING Avril 84) Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(D)**, IBM PC **(D)** ■ *390F*
FLAK : La version du fameux jeu XEVIOUS transféré sur ordinateur. Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ *360F*



LODE RUNNER : Le roi des jeux d'escalade. A avoir en priorité. Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(C,D)**, VIC 20 **(C)** ■ *360F*

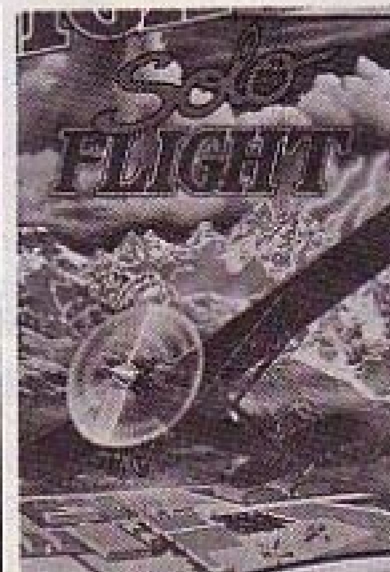
PROMOTIONS ORIC I/ATMOS 48K

ICE GIANT : "Un logiciel de jeu que tout ludophile accompli doit posséder !" (TILT Juillet 84) **(K7)** *130F*
BUSINESSMAN : Simulation de gestion d'entreprise. Très puissant. **(K7)** *152F*
UNE AFFAIRE EN OR *170F*
ZORGON'S REVENGE *131F*




XENON (K7) *131F*
CENTIPEDE (K7) *98F*
MUSHROOM MANIA (K7) *110F*
MONOPOLIC : Le monopoly transposé sur ordinateur. Une réussite ! **(K7)** ■ *175F*
THE ULTRA : Le meilleur jeu genre "Galaxian" pour Oric. **(K7)** ■ *98F*

SPECIAL SIMULATEURS DE VOL



SOLO FLIGHT : Le meilleur rapport qualité-prix du marché. Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ *245F*
INTERCEPTEUR COBALT : Pour Spectrum 48K. **(K7)** ■ *110F*
MISSION DELTA : Pour Oric/Atmos **(K7)** ■ *110F*

PROMOTIONS TEXAS TI 99/4A

RABBIT TRAIL (C) *290F*
FROGGER (C) *450F*
ROBOPODS (K7) *160F*
FUN-PACK (K7) *160F*

DRIVING DEMON : La meilleure course de voitures disponible sur Texas **(C)** *290F*

SPECIAL ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JOYSTICK SPECTRUM Programmable *395F*
CLAVIER SPECTRUM : Montage aisé, pas de démontage *950F*
ADAPTATEUR JOYSTIC ORIC/ATMOS : Programmable *490F*

JOYSTICK SPECTRAVIDEO : Pour Atari 600/800, CBM 64, VIC 20 ORIC/ATMOS et SPECTRUM. (Nécessitent tous deux l'interface Joystick programmable.
QUICK SHOT I *145F*
QUICK SHOT II *160F*

SPECIAL JEUX D'AVENTURE

BLACK CRISTAL : Un des meilleurs jeux d'aventures en anglais. Pour SPECTRUM 48K **(K7)** ■ *152F*



THE HOBBIT : "Le dialogue est tout à fait remarquable et est illustré par des images graphiques de bonne qualité. On se demande comment tout cela tient sur une cassette !" (S.V.M. Février 84). Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K ■ *249F*
TYRANN : Fabuleux jeu d'aventures en français ou l'expérience compte. Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ *195F*

L'AIGLE D'OR : "Un des plus beaux logiciels d'aventure en Français diffusé sur cassette (S.V.M. Mars 84). Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ *190F*



HULK : Un jeu créé par Scott Adam un des maîtres incontestés du genre ! Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)**, Dragon 32 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)**, TRS 80 **(K7,D)** ■ *249F*

COMMANDEZ DES AUJOURD'HUI !

BON DE COMMANDE EXPRESS

A retourner à BIGSOFT
BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX

Type de micro ....

Veuillez m'expédier le ou les programmes suivants :

Titre	Conditionnement	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Contre-remboursement (France uniquement)		+ 25 F
	Total à payer	F

☐ Je joins le réglement à ma commande par : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Je règlerai le matériel à la livraison contre-remboursement.
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : ....

Tous nos prix sont établis TVA comprise pour réglement à la commande. Ils sont livrables 2 mois ou jusqu'à épuisement des stocks et sous réserve d'erreur d'impression.
Photos non contractuelles.

RC A 321 150 443 TILT 2

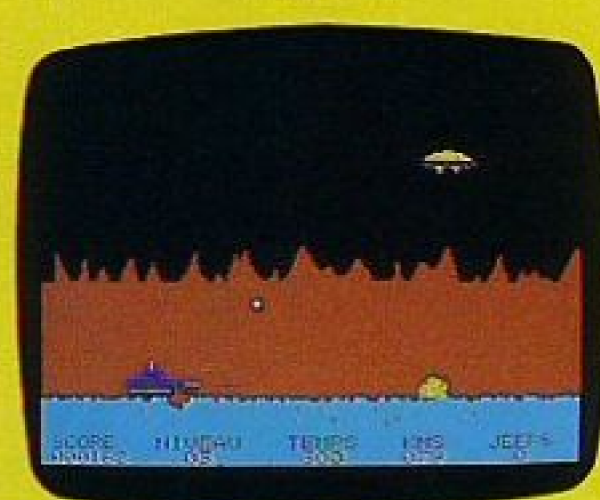


ORIC 1 / ATMOS



SUPER JEEP

Lors d'une patrouille lunaire, à bord de votre super jeep, vous allez tomber nez à nez avec des envahisseurs et autres créatures. Au-dessus de vous, des vaisseaux spatiaux passent et repassent, en largant des bombes et autres engins meurtriers. Mais, s'il n'y avait qu'eux! De gros rochers, posés là comme par un fait exprès, vous barrent la route; il faut donc non seulement parer aux coups des envahisseurs, mais aussi éviter ces gros rochers en leur tirant dessus grâce à votre laser horizontal, tandis que votre laser vertical s'acharnera sur ces O.V.N.I.
Rochers, crevasses, tout pour désespérer de la victoire finale.
De très belles surprises vous attendent.
Jeu d'arcades d'un réalisme saisissant!

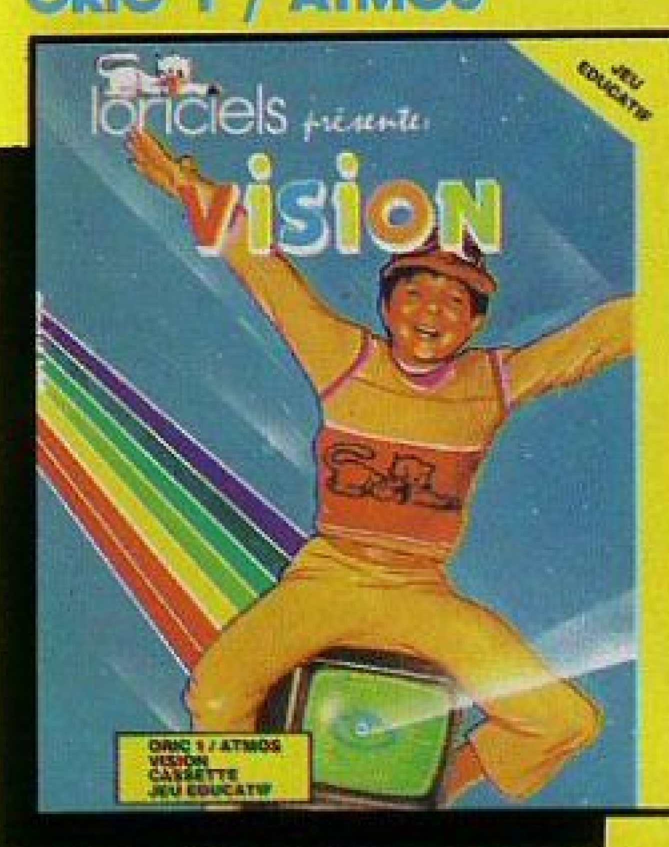


☐ Détruire les gros rochers, sauter au-dessus des crevasses et ne pas se laisser surprendre par le tir des soucoupes ennemies, là sont les difficultés de ce tableau.



☐ Sur un pont de fortune, encombré de tonneaux et au-dessus toujours ces maudites soucoupes qui vous assaillent... Redoublez de prudence, car de nombreux autres obstacles vont se dresser sur votre route!

ORIC 1 / ATMOS



VISION

Un jeu d'observation et de réflexes. A partir de 6 ans.

2 joueurs: repérez la caractéristique qui différencie 2 groupes d'objets.

Premier jeu: reconnaître les couleurs (rouge / bleu)

Deuxième jeu: reconnaître les formes (triangles / quadrilatères)

Il est possible de régler la vitesse du jeu et le volume sonore.
Joueur gauche: flèche gauche.
Joueur droit: flèche droite.

Deux jeux éducatifs avec des graphismes superbes
(un jeu par face de la cassette).



☐ Animation et présentation du jeu; le petit chat LORICIELS est toujours présent.



☐ OUF!... Vous avez eu raison de réagir, c'est un jocker!

70 programmes pour:

ORIC 1 – ATMOS – COMMODORE 64
SEGA-YENO – SPECTRUM – Z X 81 – ALICE
VIC 20 – THOMSON MO5 - TO7 - TO70

Demandez notre NOUVEAU CATALOGUE

Vous avez écrit des logiciels pour micro ordinateurs si vous voulez être édités contactez-nous.

loriciels

N°1 DU LOGICIEL FRANÇAIS POUR MICRO FAMILIAUX
160, rue Legendre 75017 PARIS - Tél. (1) 627.43.59 +

TILT oct 84

DEMANDE DE CATALOGUE

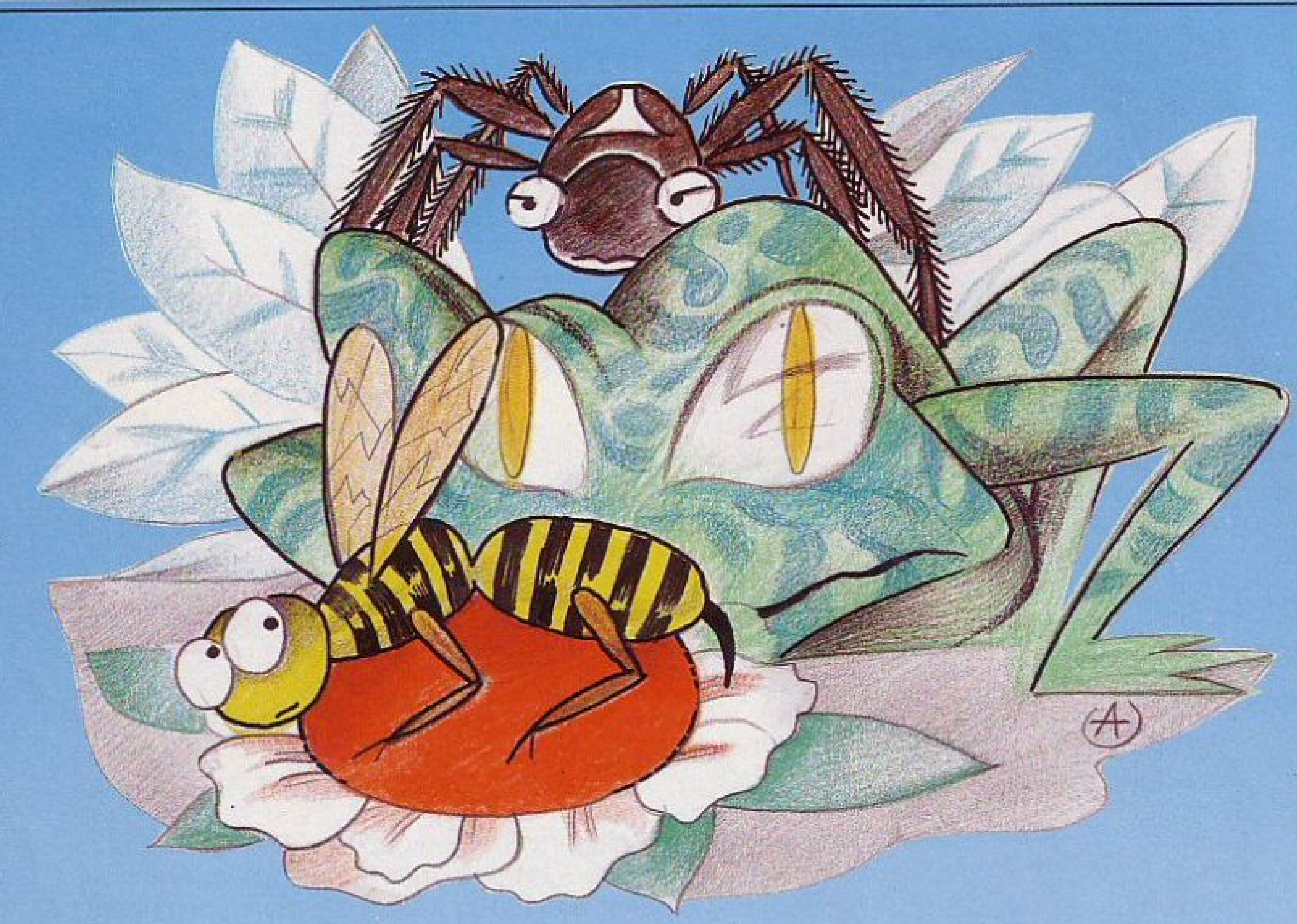
Joindre 2 timbres à 2,10 F pour participation aux frais d'envoi

NOM ______ PRENOM ______

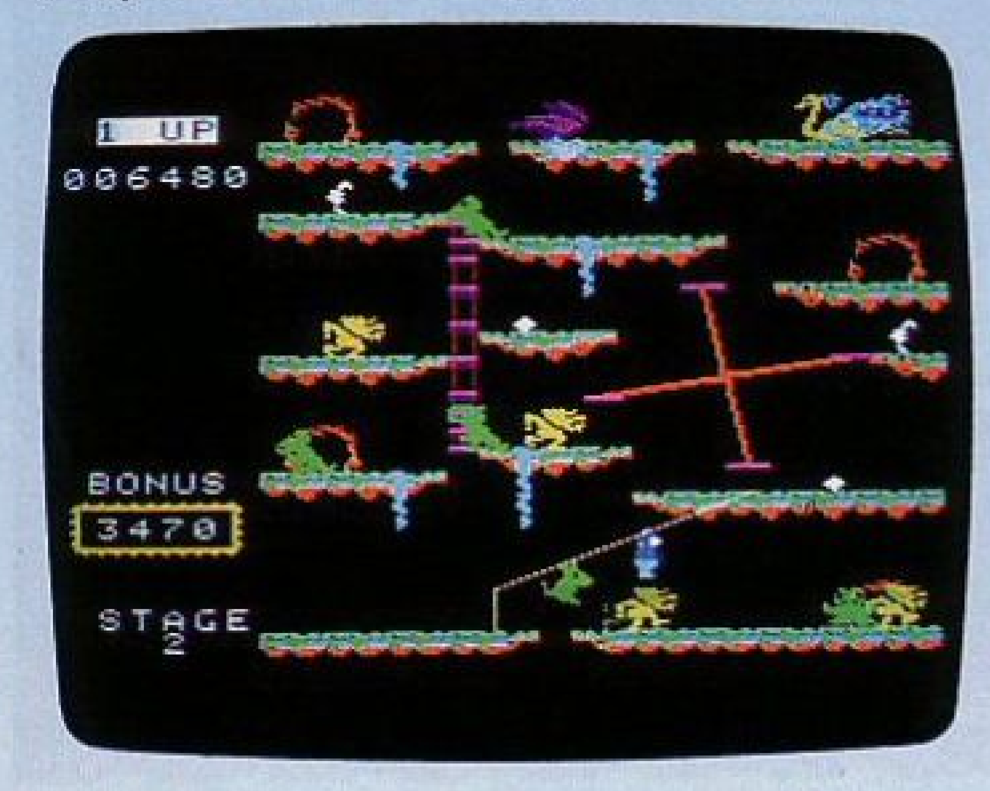
ADRESSE ______

VILLE ______ C.P. ______ TEL ______

Si vous désirez recevoir gratuitement l'Autocollant LORICIELS, cochez la case ci-contre ☐



mes des cavernes semblent vivre en harmonie avec des dinosaures, au moins quand il s'agit de défendre le très cher oiseau. Ils vous pourchassent avec férocité, et votre vie ne tient souvent qu'à un fil. Le plus sûr moyen de défense est la fuite, quand elle est possible. Votre lampe de poche superpuissante les aveugle un instant, mais ce n'est que partie remise.
Seuls les œufs de l'oiseau donnent le pouvoir, pendant quelques secondes, de vaincre dinosaures et hommes des cavernes.
Si le premier tableau est assez simple, l'exploration se complique dans les deux



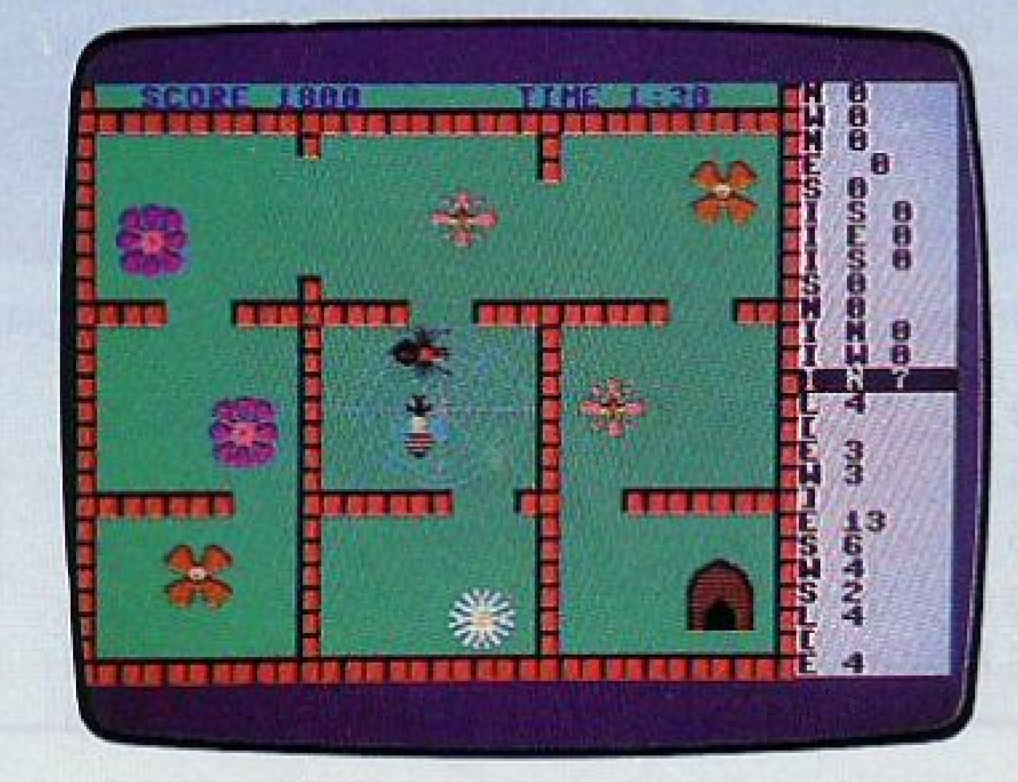
suivants. Les défenseurs de l'oiseau se font plus dangereux, il faut utiliser une sorte d'ascenseur qui inverse le sens de la marche sans prévenir, puis éviter une cascade d'eau glacée...
Si les dangers sont multiples, l'aventure n'en est que plus palpitante. Les tableaux sont peu nombreux (trois), mais ils offrent en réalité de multiples situations qui font de *Roc'n Rope* un jeu réussi, auquel on peut jouer seul ou à deux, avec quatre niveaux de difficulté. (Cartouche Coleco pour console *Coleco*)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 360 F environ

BUMBLEBEE

Bzzz !

Une abeille quitte sa ruche pour aller butiner des fleurs. Tâche difficile, surtout lorsque des araignées, des grenouilles la guettent, prêtes à bondir sur elle à la moindre erreur d'inattention. Mais avec un peu de chance, tout se passe bien et vous vous dites : amusant mais pas passionnant. Vous essayez maintenant de refaire la même chose mais, au lieu d'utiliser un joystick, vous entrez vos instructions par l'intermédiaire du clavier. Vous indiquez ainsi à votre abeille de voler de dix cases vers le nord puis de cinq vers l'est et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle ait butiné toutes les fleurs et soit de retour à sa ruche. Vous avez ainsi réalisé votre propre programme et peut-être votre premier programme. Puis les obstacles apparaissent ; des murs vous obligent à des manœuvres compliquées, des obstacles apparaissent puis disparaissent et il faut utiliser des instructions du type *« Si la route est libre alors passe ; sinon attends... »* et vous découvrez peu à peu la mentalité de votre ordinateur, ou du moins sa façon de raisonner. Et, à cet égard, *Bumblebee* est excellent. Tous ceux à qui l'ordinateur semble mystérieux devraient y jouer ; il prouve en effet de la manière la plus plaisante qui soit, sans jamais poser de questions directes comme la plupart des logiciels éducatifs, qu'un ordinateur raisonne de façon simple. Vous voilà tout à coup dans la peau de Monsieur Jourdain faisant de la prose sans le savoir : vous programmez sans vous en apercevoir... (Disquette Créative Software pour *Commodore 64*).

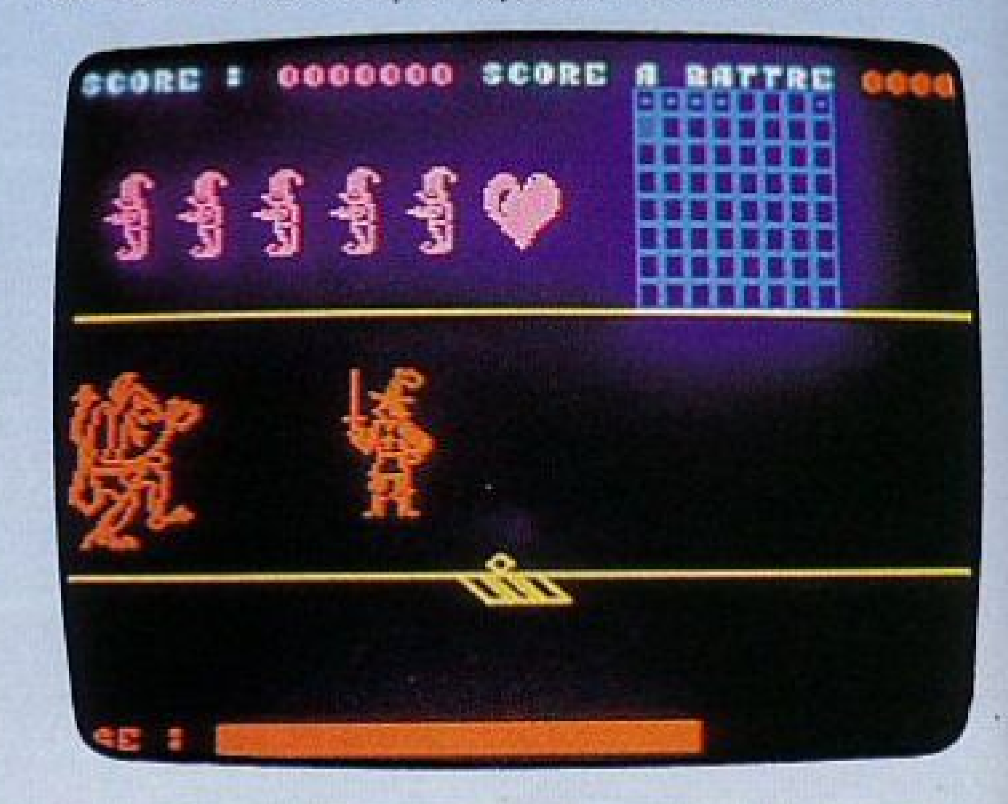


Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 240 F environ

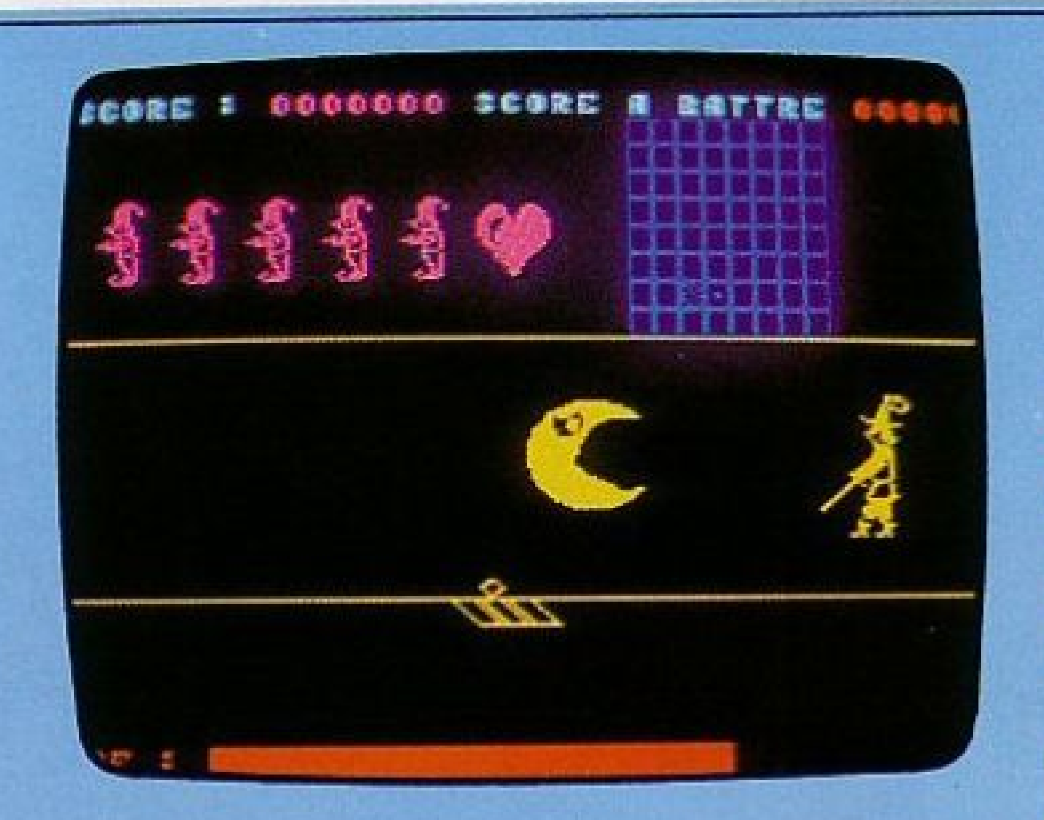
LANCELOT

Au fil de l'épée

Ce n'est pas vraiment le Lancelot de l'histoire mais un jeu d'aventure inspiré par le fameux chevalier. Notre vaillant héros revêtu pour la circonstance d'un costume de mousquetaire part à la conquête du Graal ou plutôt des Graal. Casqué, botté et armé d'une simple épée, il devra affronter

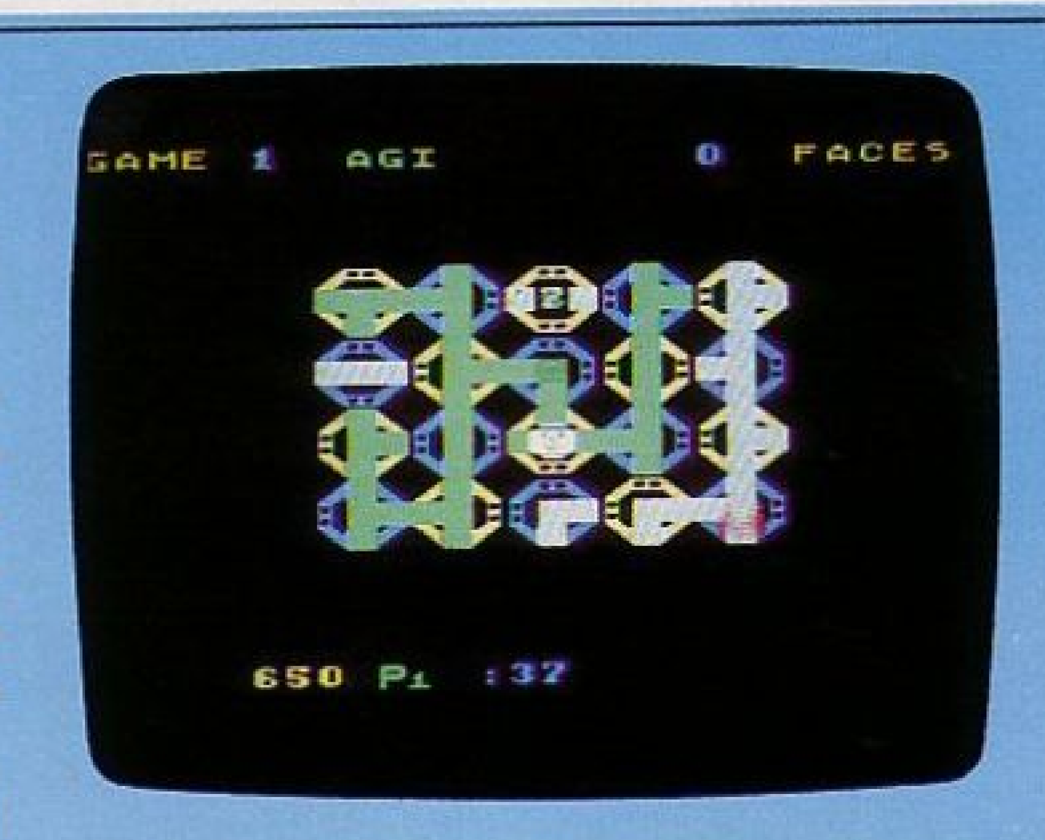


une horde de monstres lancés à sa poursuite. L'immense herse de la forteresse se referme lentement derrière lui. Il ne pourra désormais plus compter que sur lui-même et sur ses cinq petits amis les nains. Le scanner, à gauche de l'écran, vous indique la répartition des soixante quatre salles du château, disposées par groupes de huit sur huit étages. Pous passer d'un étage à



çant votre ami dans la pièce voisine. Mais méfiez-vous, les nains sont mortels, et le temps joue contre vous. Evitez si possible les combats hasardeux, enfin essayez... (Cassette audio Sprites pour *Oric 1* et *Atmos.)*

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 155 F environ



l'autre, à vous de découvrir les trappes et comme une trappe doit être ouverte ou fermée... Ne perdez pas de vue les cinq nains qui vous conduiront vers les Graal et vous indiqueront la présence des monstres. A gauche de l'écran, un cœur se met à battre dès que vous approchez d'une créature maléfique. Si en l'absence de tout danger le cœur continue à battre, c'est que le Graal n'est pas loin. Dans ce cas ne tergiversez pas et envoyez votre nain en reconnaissance. Il s'emparera du Graal que vous n'aurez plus qu'à récupérer ensuite en coin-

ZENJI

Un cas désespéré ?

Imaginez un labyrinthe dont les intersections peuvent se désolidariser et tourner sur elles-mêmes, créant ainsi de nouveaux passages, en coupant d'autres. Au centre de cet entrelac de voies, un pôle magnétique diffuse de l'énergie qui s'écoulerait dans le labyrinthe entier si toutes les communications étaient établies. Vous avez deviné : votre rôle consistera à courir vers toutes les zones non irriguées pour tenter, en modifiant les circuits de passage de l'énergie, de les mettre en contact avec le centre vital. Temps limité, ennemis à éviter, champ de jeu qui croît régulièrement en cas de succès, *Zenji* séduira tous les amateurs de logique et de réflexions ; et n'oubliez pas : même dans les cas les plus désespérés il y a une solution. Il suffit de la trouver... (Cartouche Activision pour console *Colecovision).*

Type : action et réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix :350 F environ

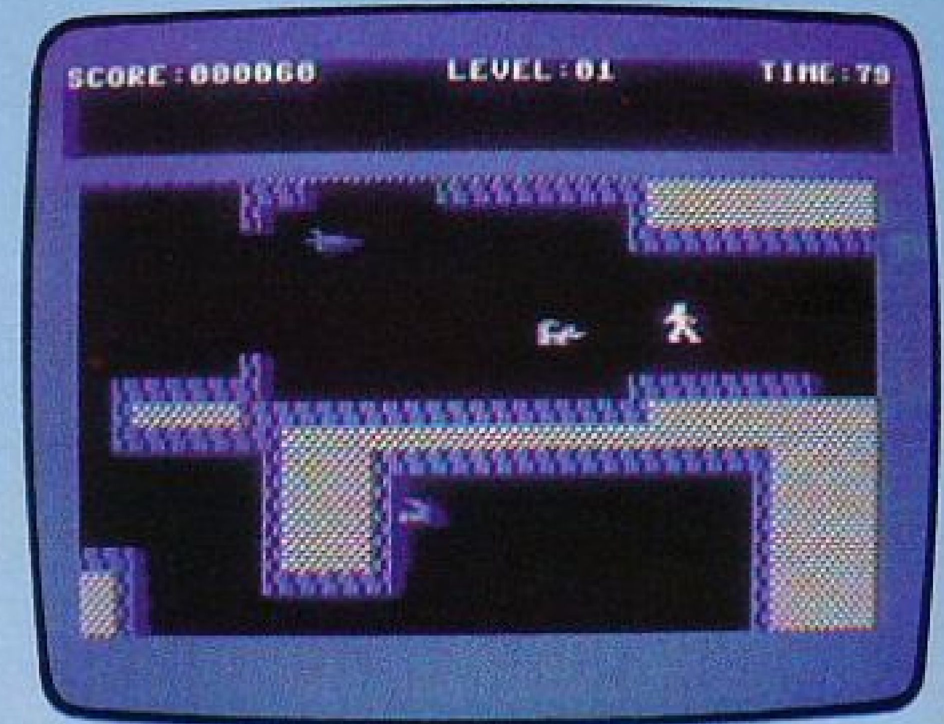


GATEWAY OF APSHAI

Sept minutes par étage

Moitié jeu d'action, moitié jeu d'aventure, ce logiciel est plein d'inattendus et de surprises. Vous faites évoluer un petit bonhomme à l'aide d'une manette de jeu dans un gigantesque labyrinthe. Vous êtes enfermé dans une sorte de forteresse composé de seize donjons dotés chacun de cinquante pièces. Vous pourrez choisir l'un des huit niveaux de jeu, ce qui vous donne plus de six mille quatre cents pièces différentes, de quoi perdre la tête. Un bon conseil, commencez par les premiers niveaux sinon les difficultés seraient trop grandes. A partir de la seconde où vous pénétrez dans ce labyrinthe, vous devrez faire preuve de réflexes et de réflexions. Il faut ramasser en moins de sept minutes tous les objets précieux se trouvant à l'étage. Sans oublier d'éviter les dangereuses trappes, et de vous perdre dans la forteresse. Lorsque vous rencontrez les chiens hargneux, saisissez une épée puis donnez-leur un bon





COCK'IN

Coq en stock

La vie de coq n'est pas tous les jours rose ! Le roi du poulailler doit aller féconder les poules, pour leur permettre de pondre des œufs d'où des poussins écloseront, protéger ces œufs des intrus qui cherchent à les manger (hérisson, rat, belette, serpent) sans oublier de se nourrir, car toutes ces activités sont fort épuisantes.

Et si notre pauvre coq ne vient pas à bout de ses nombreuses activités, et laisse gober le dernier œuf, la poule sortira furieuse, un rouleau à patisserie à la main, et s'en servira énergiquement...

Cock'in, dont le thème est original et amusant, demande des qualités de tactique : il faut savoir doser les différentes activités de notre coq. S'il ne picore pas assez, il s'affaiblit et se déplace de plus en plus lentement, ce qui le rend totalement inefficace. Mais il faut également chasser les animaux nuisibles qui sont de plus en plus rapides et rusés au cours du jeu, sans oublier de rendre visite à la poule, car un œuf doit toujours se trouver en incubation. Heureusement, pour faciliter les manipulations, plusieurs ensembles de touches sont proposés pour les quatre directions. Accompagné d'une musique qui ponctue les différentes activités du coq et les arrivées des animaux, *Cock'in* est un jeu amusant, avec un graphisme de très bonne cuvée. (Cassette Prism pour *Oric 1* et *Atmos*.)

Type : action et tactique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 95 F environ



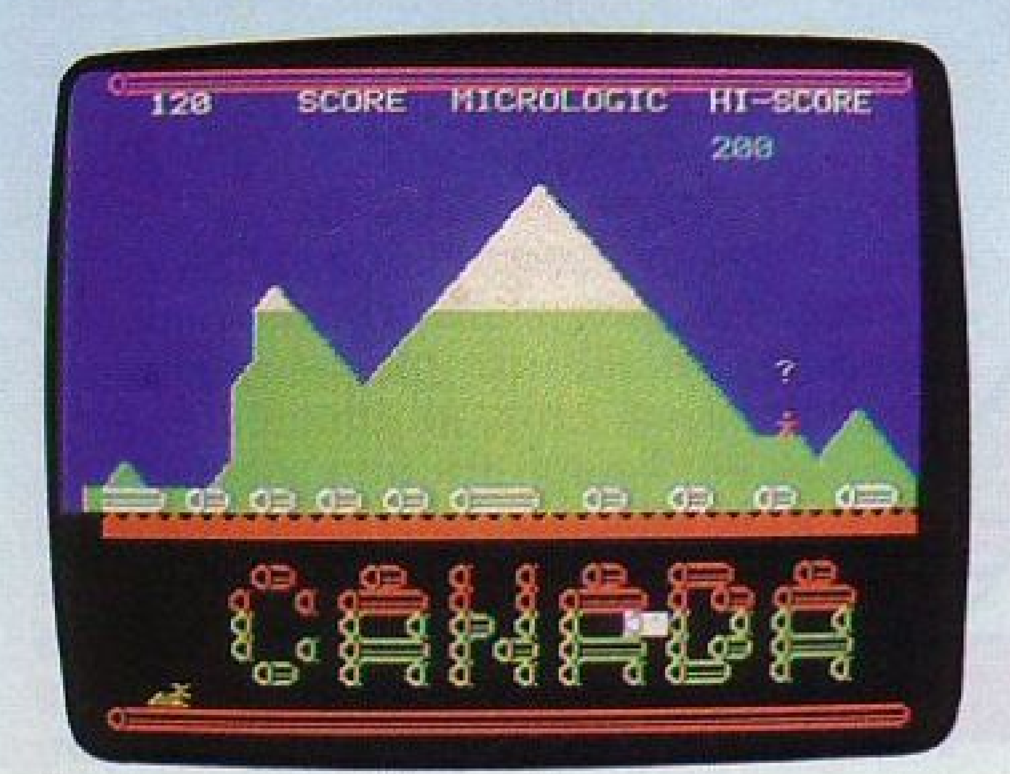
coup sur la tête avant qu'ils ne vous mordent. N'oubliez jamais que votre temps est compté, il faut faire vite, sinon vous n'arriverez pas à récupérer tous les objets.
Ce logiciel ludique est d'excellente qualité, il vous permettra de passer d'agréables moments de détente. Encore un détail : ce programme est proposé sur cartouche pour les ludophiles ne possédant pas le lecteur de disquettes. (Cartouche Epyx pour *Commodore 64.)*

Type : jeu de rôle
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 430 F environ

CANADA

Les grands espaces

Un jeu pour les amateurs des grands espaces. L'action se déroule dans le grand nord canadien, un pays au climat extrêmement rude que peu d'hommes peuvent supporter. Cependant, vous décidez aujourd'hui de revivre les aventures de ceux qui ont conquis des milliers de miles de terre vierges et hostiles. L'hiver est particulièrement long et les conditions atmosphériques sont particulièrement terribles.
Après vous être procuré l'équipement nécessaire à ce type d'expédition, vous parcourerez les plaines et les collines. Vous marchez depuis quelques jours, quand soudain vous apercevez une immense chaîne montagneuse, si haute que ses sommets se perdent au-dessus des nuages. Elle vous paraît infranchissable, mais vous ne pouvez plus abandonner si près du but. Vous vous approchez du pied de l'un des monts enneigés. Et là, surprise, vous découvrez une rivière. Il n'y a pas d'embarcation dans les parages et il faut faire vite avant la nuit. Vous devrez donc sauter sur les troncs d'arbres qui flottent sur l'eau. Mais attention, ils sont humides et très glissants. Par chance, ils se suivent les uns derrière les autres, ce qui vous évitera de faire de grands et dangereux pas. Si vous tombez à l'eau, le courant vous entraînera vers les chutes. Soyez agile, il en va de votre vie !



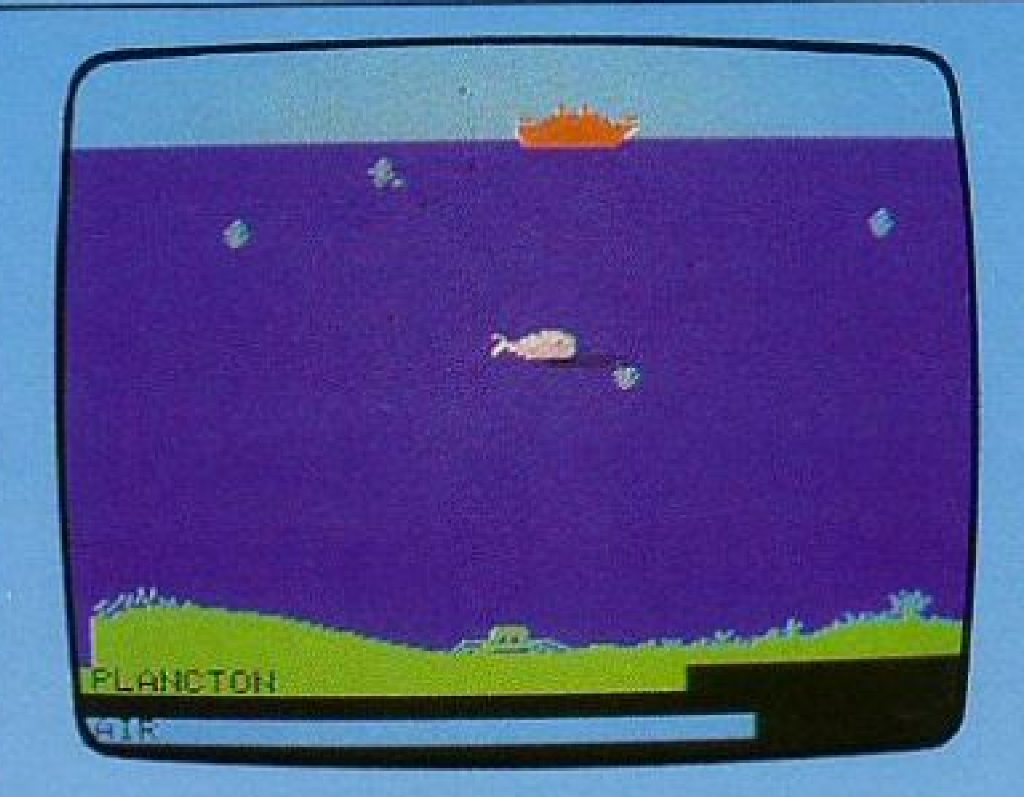
Un logiciel original dont la trop grande simplicité graphique ôte un peu de piment à l'action. Le personnage que vous incarnez est petit, si bien qu'on a du mal à le distinguer sur l'écran. L'adaptation de ce jeu au joystick aurait facilité les déplacements de notre héros. (Cassette Soracom pour *Oric 1* et *Atmos*)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : 120 F environ

BERING

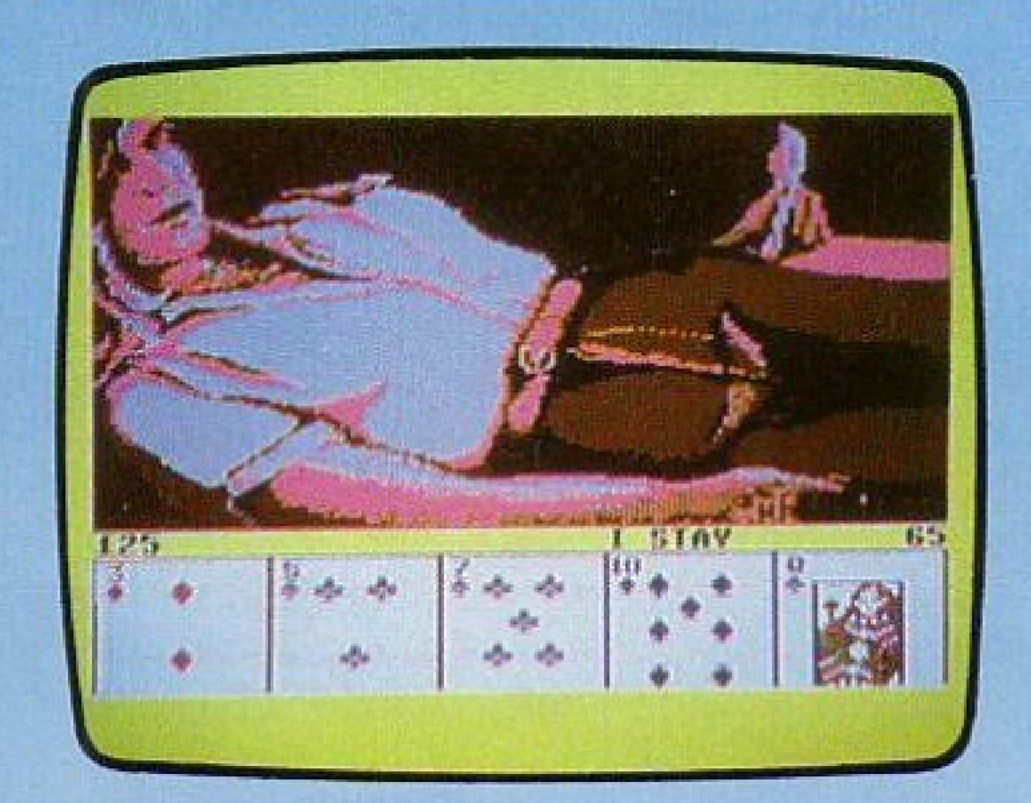
Baleine en péril

Alerte, des baleiniers sont en vue ! Ils vont pourchasser les pauvres mammifères qui n'ont que très peu de chance de survie. Or, vous incarnez l'une de ces pauvres créatures pourchassées. A vous d'échapper à vos prédateurs. La tâche est ardue car les bateaux se sont beaucoup modernisés depuis le célèbre *Moby Dick*.
Les marins sont équipés de sonars, qui permettent de repérer les masses qui se déplacent sous l'eau. Lorsque la baleine est détectée, les navires lancent leurs mines sous-marines qui explosent à différentes profondeurs. N'oubliez pas de monter respirer assez régulièrement à la surface de l'eau pour faire le plein d'oxygène. Vous devrez aussi avaler le plus possible de plancton pour vous nourrir et reprendre des forces. Au début du jeu, les navires passent en envoyant des échos sonar ; tant que les bateaux ne reçoivent aucune réponse, la baleine demeure en sécurité. Mais dès qu'un écho la heurte, les bombes commencent à pleuvoir. Pour leur échapper, fuyez le plus loin possible sans oublier que vous êtes bloqué dans une crique. ►



Un bon point pour ce logiciel au thème écologique. Cette fois on ne pourra pas reprocher au créateur d'encourager nos mauvais penchants.
Un seul regret, la commande au clavier rend les déplacements incertains (Cassette Dialog Informatique pour *Oric 1* et *Atmos*)

Type : action
Interet : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 120 F environ



STRIP POKER

Au bluff

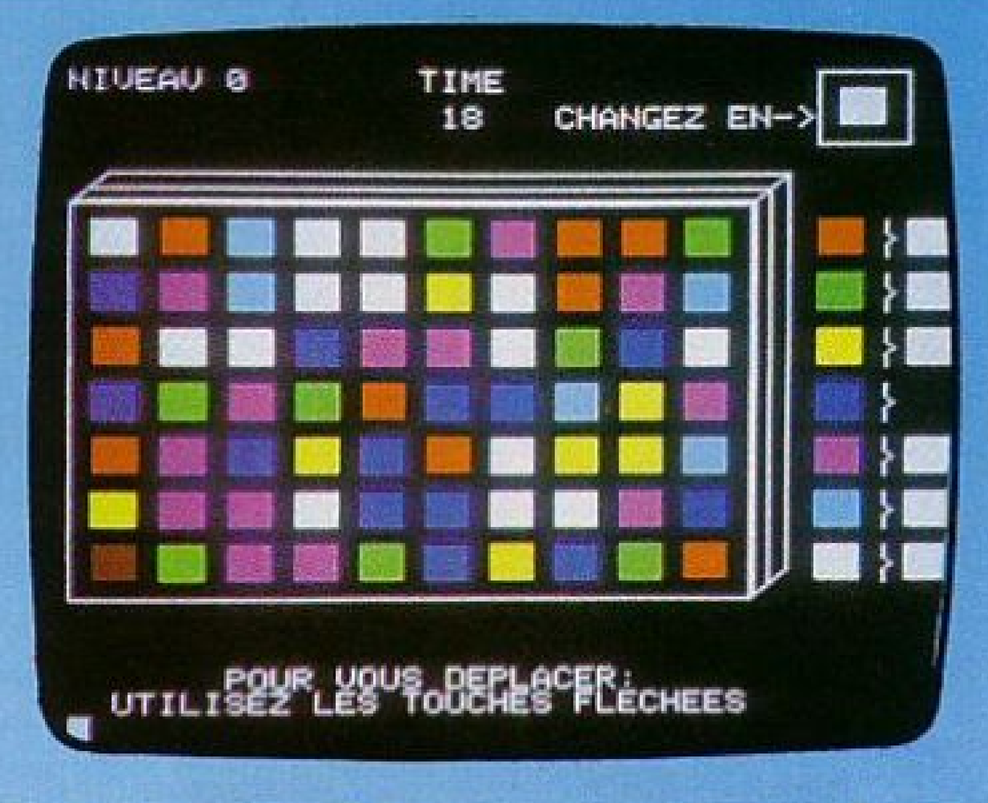
Deux jeunes femmes, Suzie et Melissa, vous proposent une partie de poker. L'enjeu : chaque joueur perdant une manche enlève un de ses vêtements. Rassurez-vous, vos adversaires ne sont pas d'un niveau très élevé et il est relativement facile d'en venir à bout : il suffit la plupart du temps d'y aller au bluff en jouant des grosses sommes. Bref, *Strip Poker* ne consolera pas les amateurs de cartes, pas plus d'ailleurs que ceux qui recherchent les sensations fortes. Seul intérêt d'un jeu comme celui-ci, amuser un instant vos invités d'une soirée (Artworx pour *Commodore 64*).

Type : simulation
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : 160 F environ

COLORIC

Les couleurs de l'enfer

Un échiquier rempli de cases colorées vous nargue : en joueur rationnel et efficace vous ne pouvez vous satisfaire de cet amas de couleurs disparates. Bondissant de l'une à l'autre, vous allez toutes les repeindre de la même couleur. Ce n'est pas difficile, un tableau de concordance, sur la droite de l'écran, vous donne les codes de transmutations : toutes les couleurs, dès que vous les touchez, se changent par exemple en rose, toutes sauf une, qui se transforme en noir. Et cette couleur, qui varie au cours de la partie, va vous donner du fil à retordre. Imaginons que le rouge, si vous le touchez, devient noir, vous perdez une vie, vous essaierez donc de ne pas aller sur les cases rouges. Soudain, ce n'est plus le rouge mais le jaune qu'il faut éviter... Commence alors une course contre la montre pour éviter les mauvaises cases et sauter sur les bonnes, qui deviennent tout à coup mauvaises... L'enfer ! (Cassette Free Game Plot pour *Oric 1* et *Atmos*).

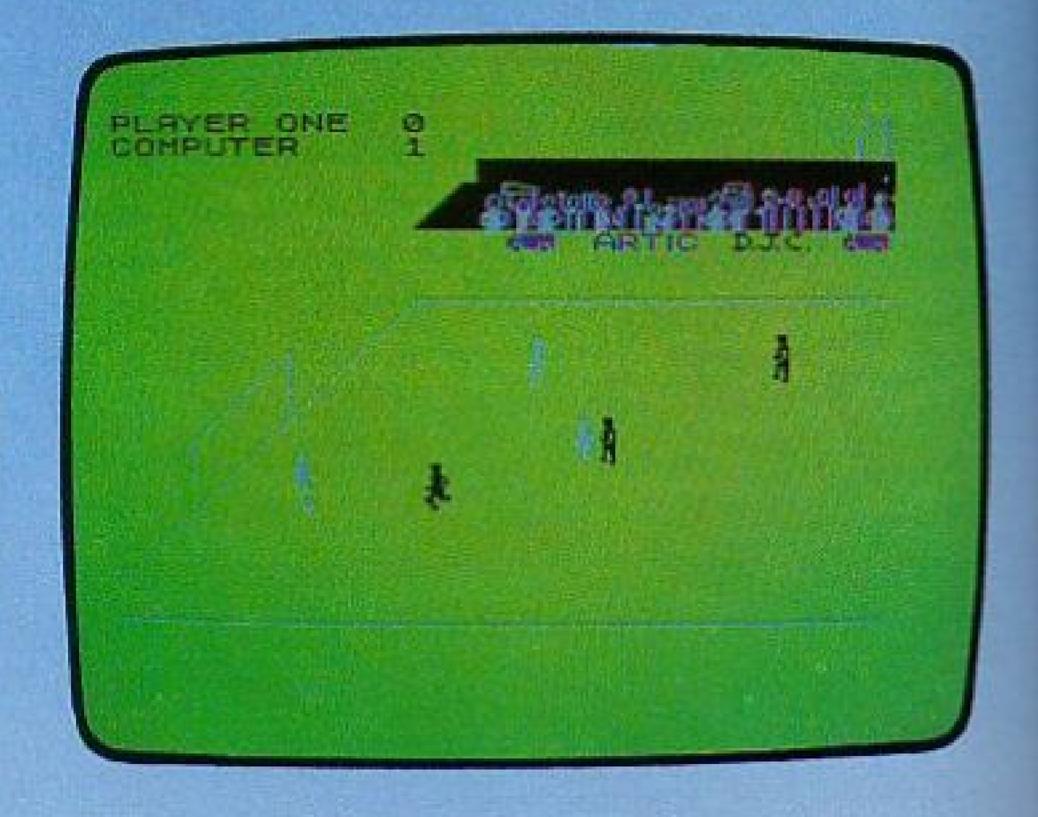


Type : habileté
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : n.c.

WORLD CUP

Marche ou dribble

En dépit de la clôture du championnat d'Europe de football et des jeux olympiques, vous allez pouvoir participer à toute une série de matchs passionnants. Chaque équipe est composée de cinq joueurs et d'un goal. Vous contrôlez en permanence le joueur qui se trouve le plus près du ballon. Si vous possédez la balle, profitez-en pour vous diriger au plus vite vers les buts opposés. Mais vos adversaires vont tout faire pour tenter de récupérer le ballon. Si vous courez la balle au pied, votre adversaire sera le plus rapide et risque de vous la reprendre rapidement. Vous allez donc devoir dribbler. Vous pouvez aussi envoyer le ballon à quelques mètres devant vous et le récupérer dans la foulée. Mais attention à ne pas conduire ainsi la balle dans les pieds de l'adversaire qui en profiterait immédiatement. Enfin, et c'est le jeu le plus intelligent, vous pouvez faire des passes à vos partenaires. Mais là aussi, évitez de vous faire intercepter le ballon. Une fois devant les buts, essayez de prendre le goal au dépourvu en dribblant et en tirant au dernier moment. Si vous tirez droit devant vous, vous avez toutes les chances que le goal ne détourne la balle en touche et tout serait à recommencer. Vous pouvez soit concourir à deux, soit représenter l'un des outsiders et tenter de battre le pays défendu par l'ordinateur. (Cassette Artic pour *Spectrum 48 K.)*



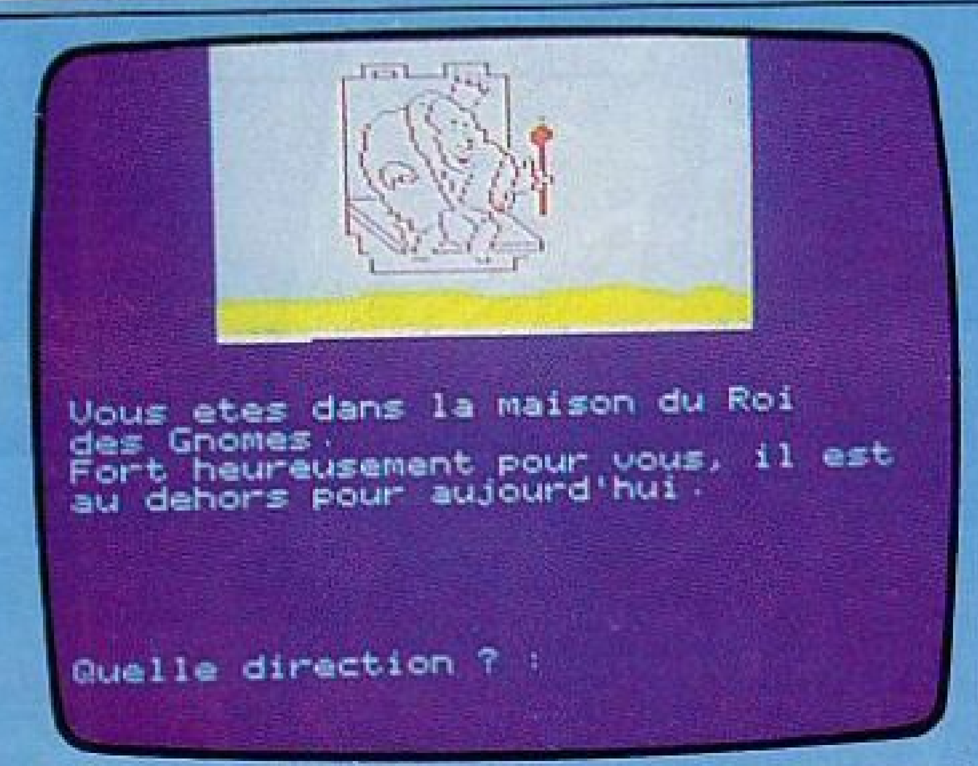


Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 100 F environ

MATCH POINT

Deux sets partout

Match Point, nouveau jeu de tennis pour *ZX Spectrum*, se place résolument au niveau des meilleurs, toutes machines confondues. Le graphisme est exemplaire. Tout y est. Les spectateurs et le tableau d'affichage bien sûr, mais également l'arbitre juché sur sa chaise, les bancs réservés aux joueurs, sur lesquels ces derniers vien-



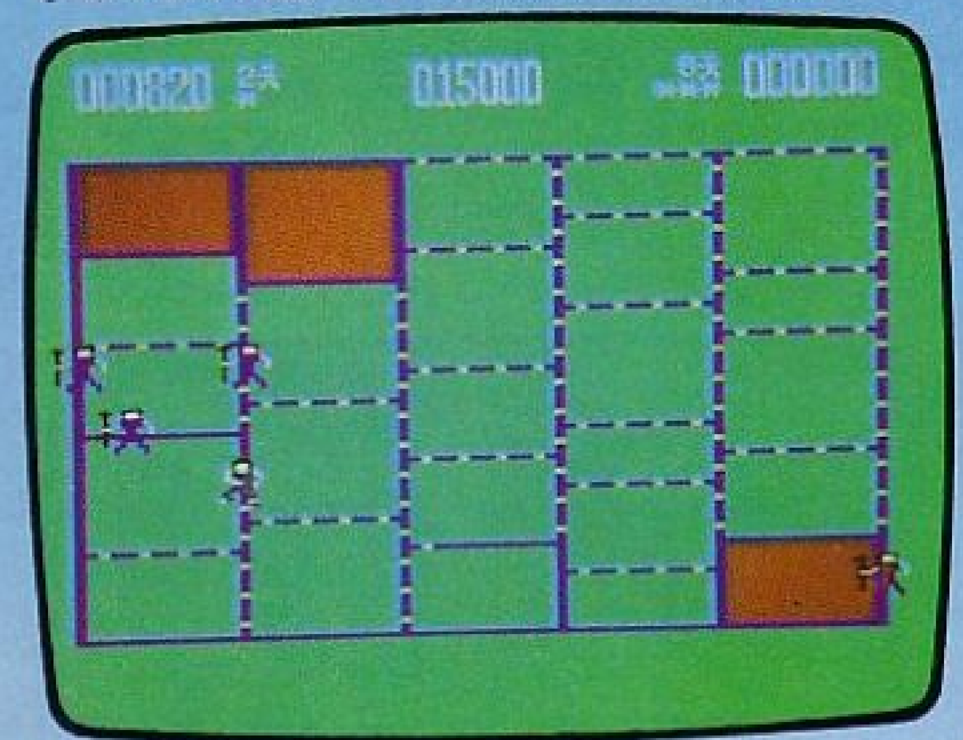
Le trésor du pirate : six instructions seulement, Nord, Ouest, Sud, Est, Haut, Bas, pour retrouver le trésor caché dans un labyrinthe. (K7 Free Game Blot pour *Oric 1* et *Atmos*. Prix : 105 F. Intérêt : ★★★)



Loco : votre vieille locomotive à vapeur affronte wagons piégés et bombes. Un pur jeu de réflexes au graphisme fort intéressant. (K7 Alligata pour *Commodore 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★)



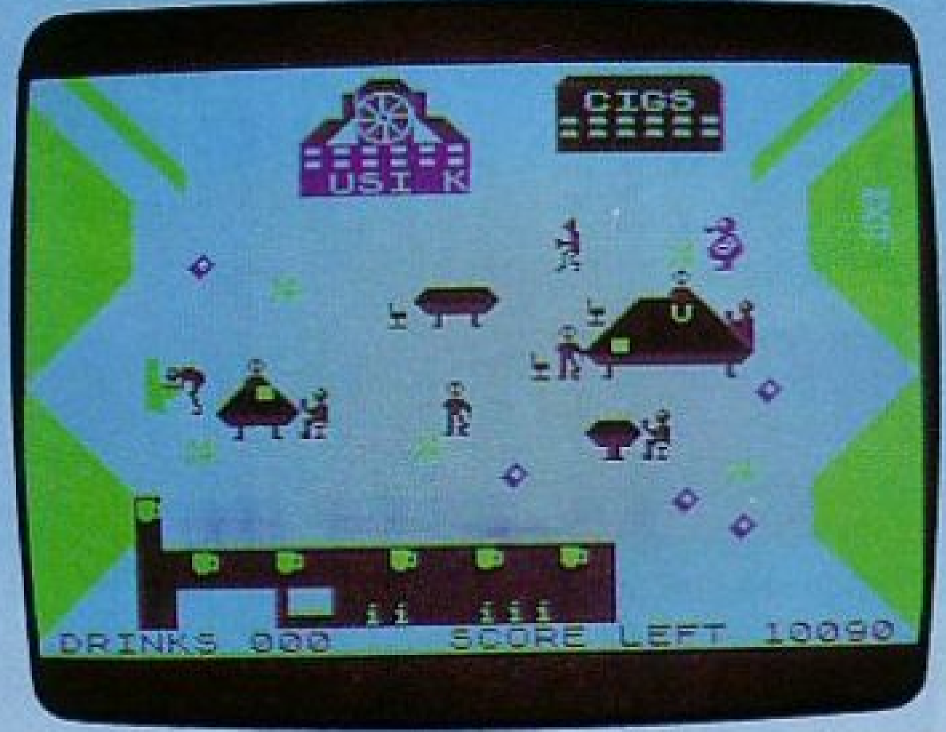
Mission Alphatr n : allez bombarder les installations ennemies au péril de votre vie et revenez sain et sauf bien sûr. (K7 Continentale Software pour *MTX 500* et *512*. Prix : 100 F. Intérêt : ★★★)



Pesky Painter : remplissez de couleur les différentes cases d'un tableau en évitant vos poursuivants. Un classique. (K7 Runsoft pour *Commodore 64*. Prix : 99 F. Intérêt : ★★)



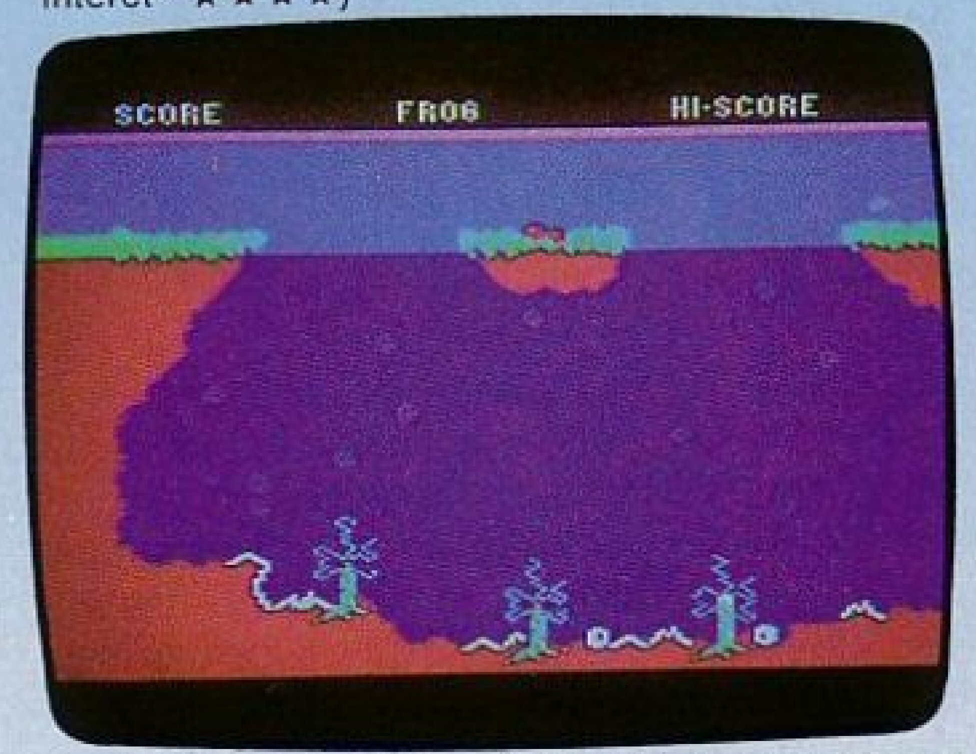
Petch : votre pingouin à fort à faire pour écraser ses adversaires à coup de glaçons tout en rassemblant des diamants. (K7 Runsoft pour *Commodore 64*. Prix : 130 F. Intérêt : ★★★★)



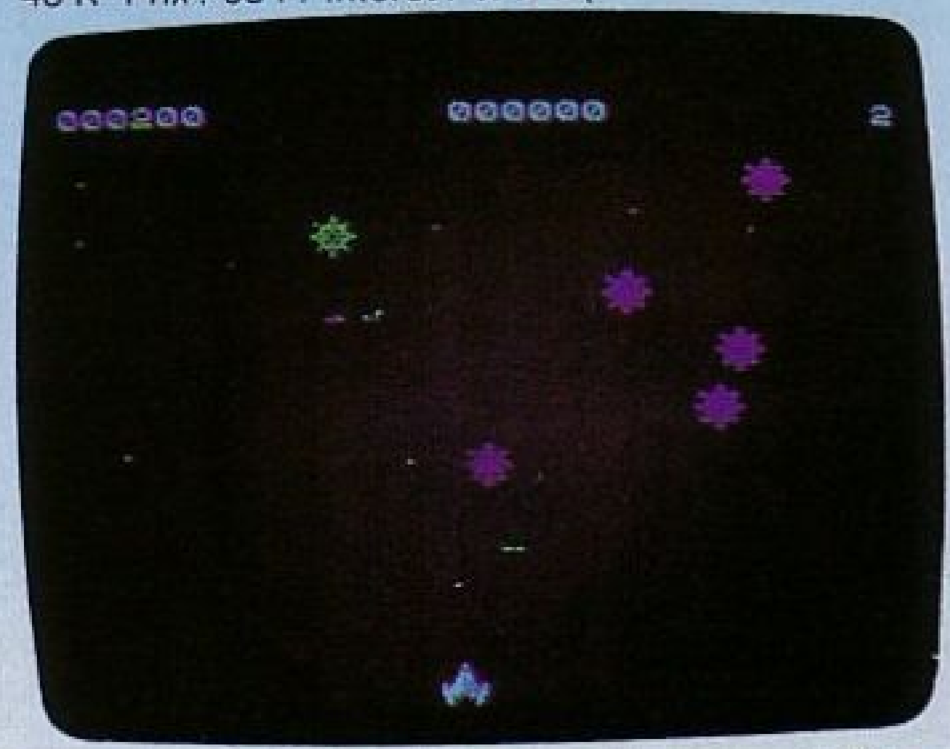
Pi Eyed : parcourez les cafés pour boire un maximum de bière. Attention de ne pas vous faire écraser en sortant. Un verre ça va... (K7 Automata pour *Spectrum* 48 K Prix : 95 F. Intérêt : ★★★)



Pitfall : plongez dans les arcanes d'un monde souterrain effrayant en compagnie de Pitfall Harry. Un best ! (Cartouche Activision pour console *Colecovision*. Prix : 350 F. Intérêt : ★★★★★)



Savage Fond : pour devenir le roi de l'élevage de grenouilles, faites prospérer les têtards d'une mare à coup de vers et d'amibes. (K7 Starcade pour *Commodore 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★)



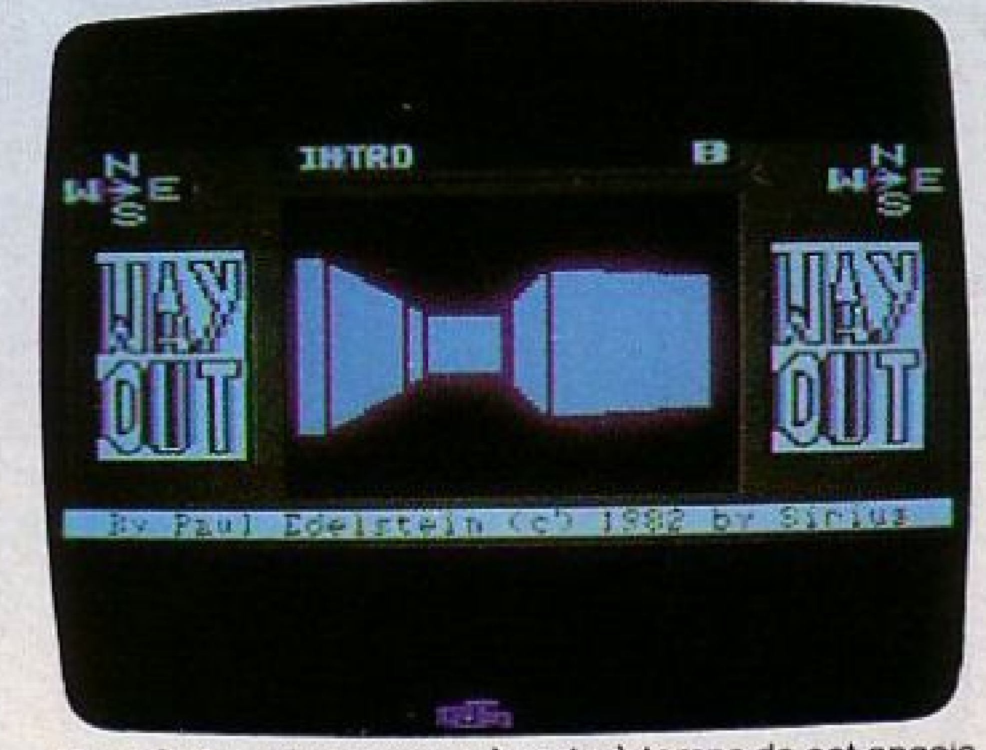
Star Warrior : une nouvelle version du célèbre jeu *Envahisseurs*. Le graphisme de *Star Warrior* reste assez simple (K7 Vision pour *Spectrum* 48 K. Prix : 95 F. Intérêt : ★★★)



Starwars : du film prestigieux de Georges Lucas, cette cartouche ne retient que l'aspect le plus simpliste : feu, feu, feu... (Cartouche Parker pour *Commodore 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★)



Styx : un remake de *Demon Attack* d'Imagic qui à l'époque de son lancement suscita l'enthousiasme des joueurs. (K7 No Man's Land pour *Oric 1* et *Atmos*. Prix : 120 F Intérêt : ★★★★)



Way Out : arriverez-vous à sortir à temps de cet angoissant labyrinthe en trois dimensions. A déconseiller absolument aux nerveux et aux claustrophobes. (Disquette Sirius pour *Apple II*. Prix : 466 F. Intérêt : ★★★★)

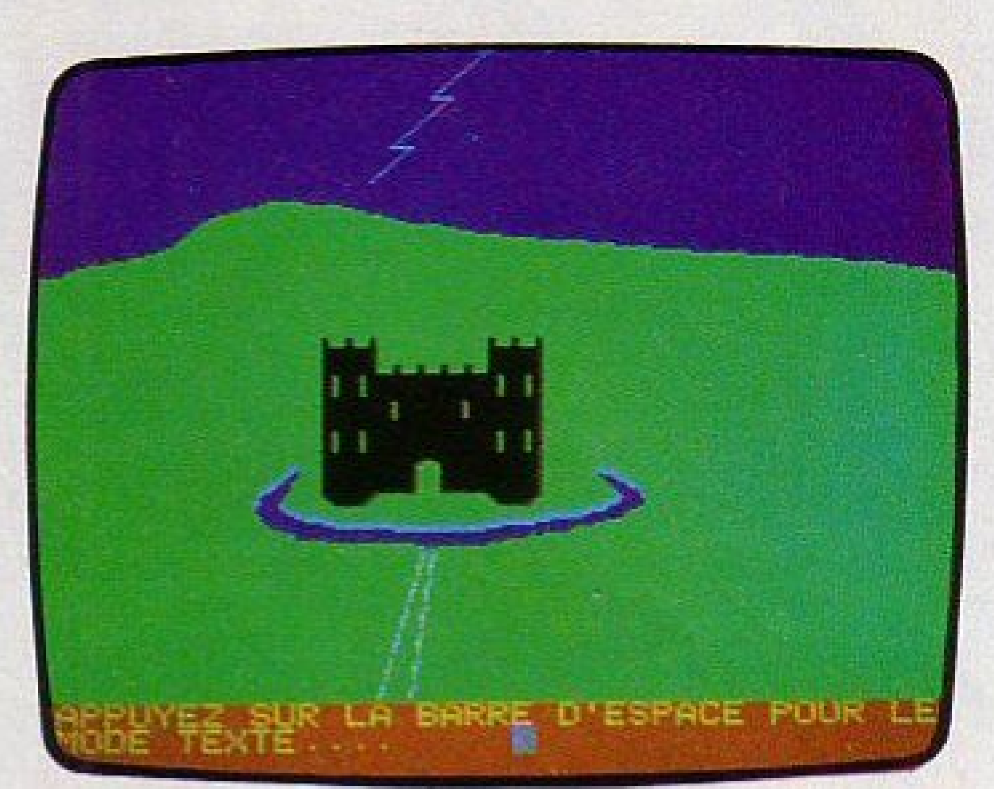


WAIDOR

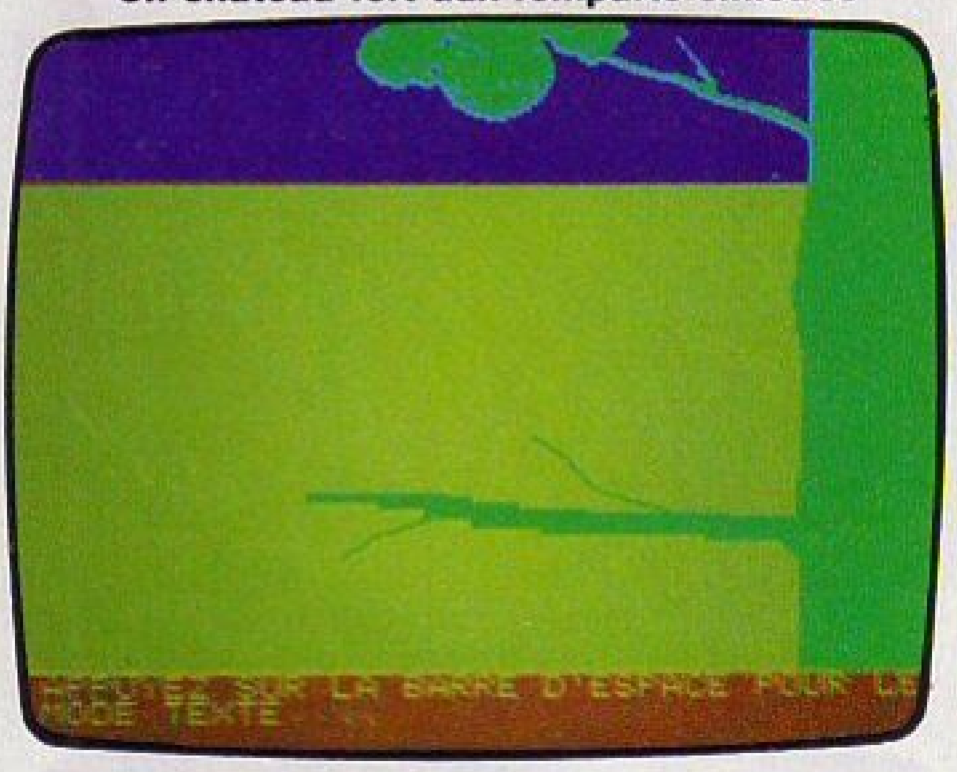
LE CHÂTEAU DE TOUS LES DANGERS

Les meilleurs jeux d'aventure arrivent en version française ! Auréolé de sa première place au grand prix international du logiciel d'aventure, Waydor, conçu par IMS Software pour Oric 1 et Atmos, nous entraîne dans le dédale d'un pays mystérieux où le danger est omniprésent. Mais l'enjeu est de taille...

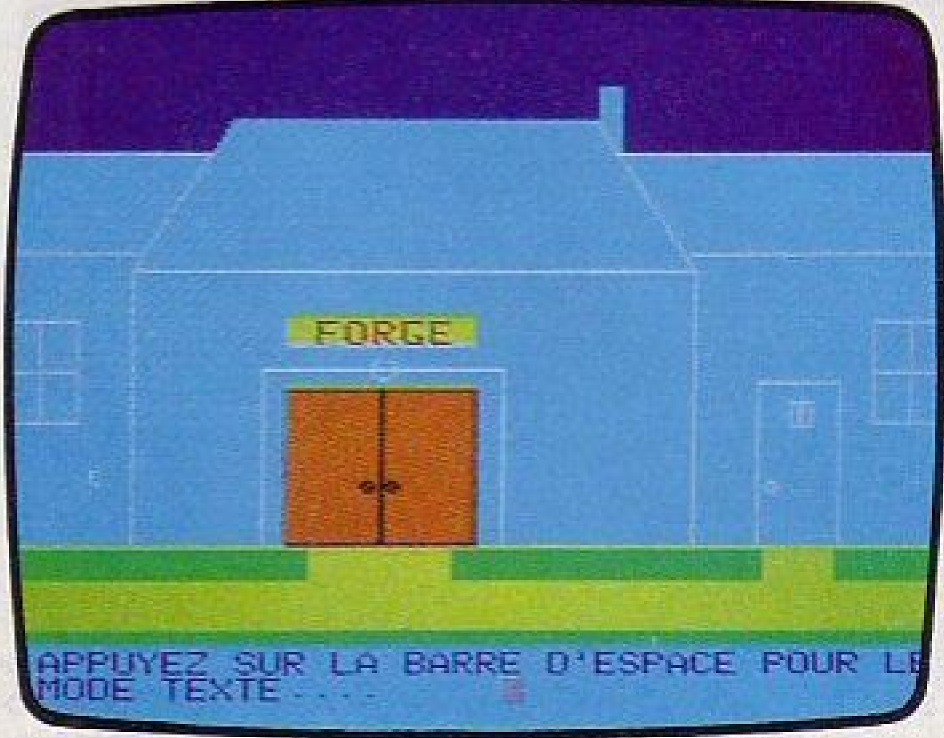
A l'orée de la grande forêt apparaît Waydor : un petit village que domine un château fort dont les remparts d'un sinistre gris tombent dans l'eau sale de ses douves. Une construction austère et puissante, dont la vue seule provoque le frisson.
Il faudra bien surmonter sa peur et tenter de pénétrer dans la forteresse pour avoir quelque chance de découvrir les huit trésors cachés de Waydor.
Ce jeu de rôle pour *Oric 1* et *Atmos* est entièrement en français, ce qui facilite la tâche des intrépides chercheurs de trésors. Il est agrémenté d'un graphisme assez simple mais réussi, qui n'apporte pas par lui-même d'informations — les détails sont donnés par le mode texte — mais qui rend le jeu beaucoup plus agréable.
Comme pour tout jeu de rôle qui se respecte, les indications données sont réduites au strict minimum, à savoir trois ou quatre instructions. Découvrir le vocabulaire accepté ne sera pas le moindre travail. Mieux vaut jongler avec les synonymes... Préliminaire obligatoire : reconnaître le terrain et dresser l'inventaire de tous les objets disponibles, dont plusieurs vont se révéler rapidement indispensables. Comment visiter des grottes, utiliser un passage secret ou avoir la plus petite chance de sortir vivant d'un labyrinthe si l'on n'a pas emmené avec soi une lampe que l'on n'aura pas oublié de remplir de pétrole ?
La visite de certains lieux se montre particulèrement périlleuse, comme par exemple la crypte de la chapelle, dans laquelle rôde un vampire qui vous sautera au cou dès la première occasion. Dommage, car elle recèle des objets bien tentants. Une consolation : la deuxième crypte est accessible également par le labyrinthe. Mais attention, pour se repérer dans ce dédale de salles, il faut un certain entraînement.
Les premiers efforts tendront à trouver le moyen d'entrer dans le château. Des dons de bricoleur seront fort utiles pour fabriquer ▶



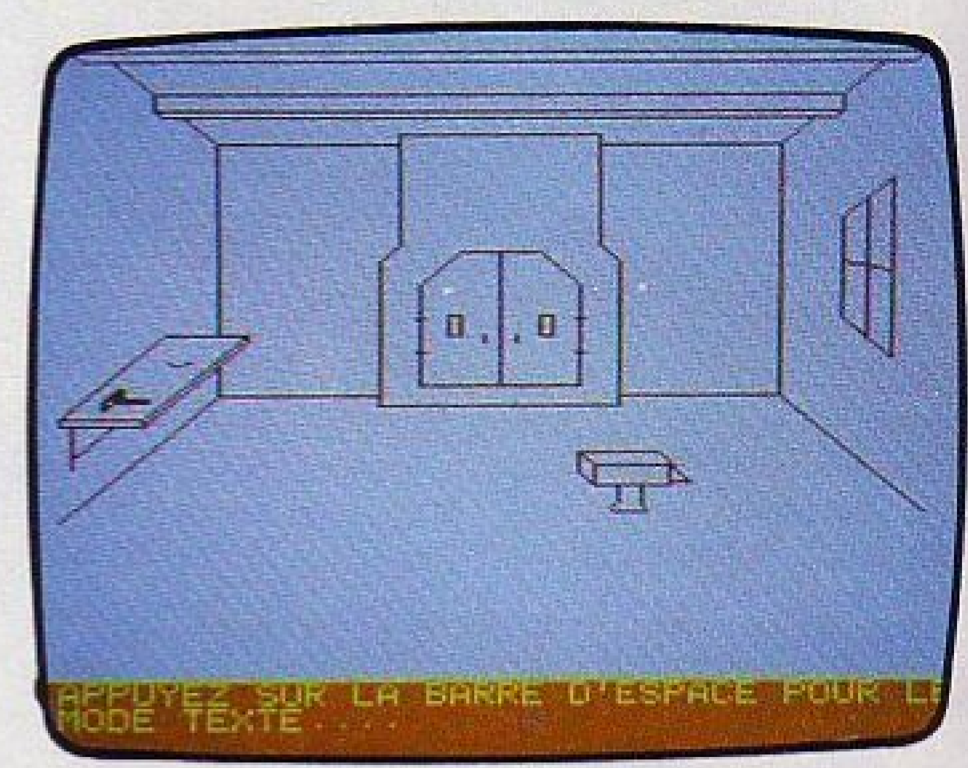
Un château fort aux remparts sinistres



Grimpez donc aux arbres !



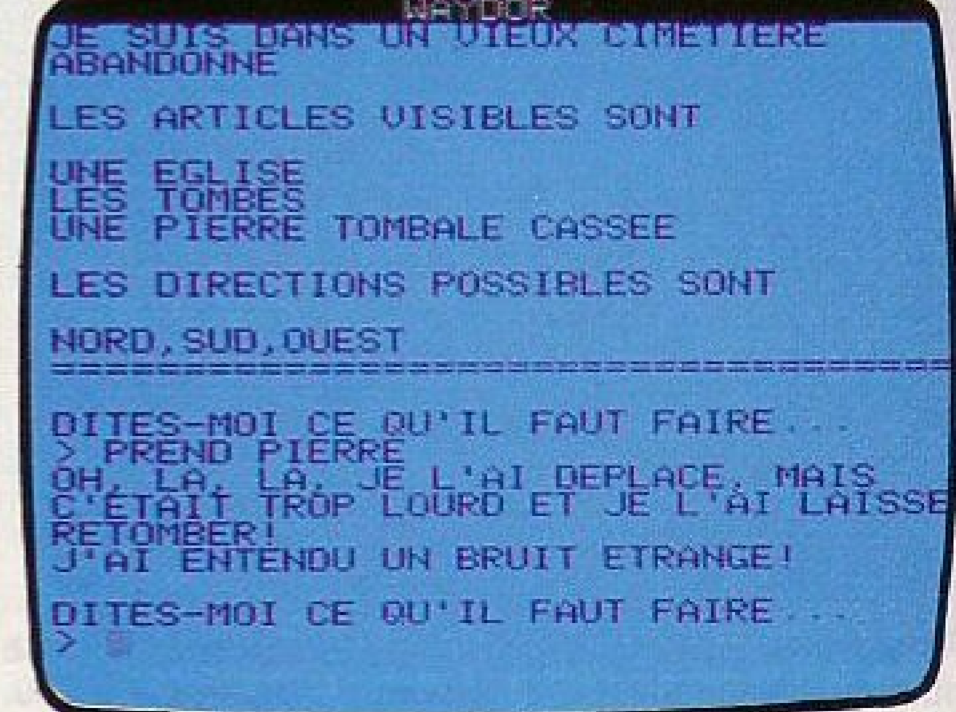
La forge est un arrêt obligatoire...



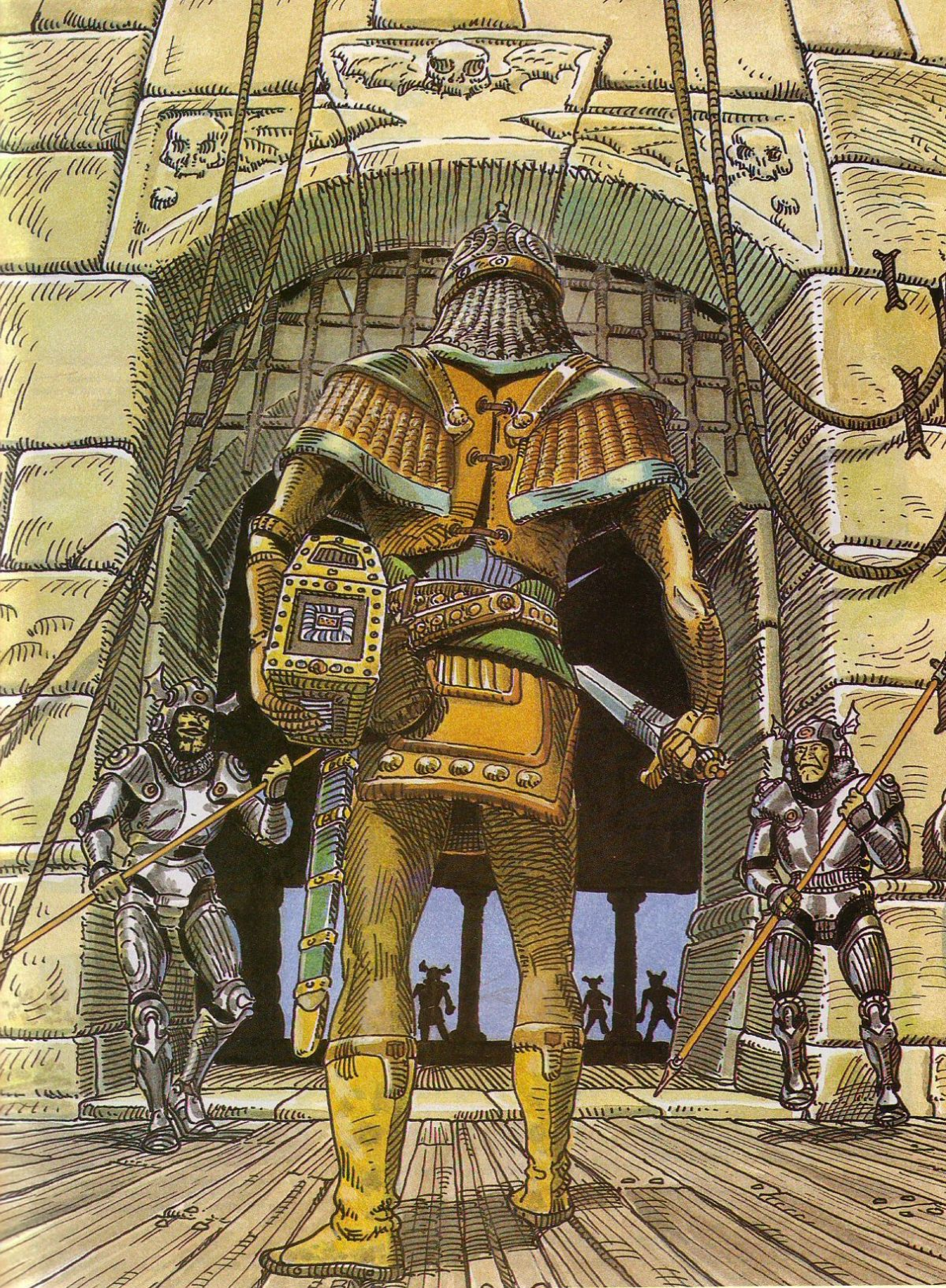
...car tous les objets sont utiles

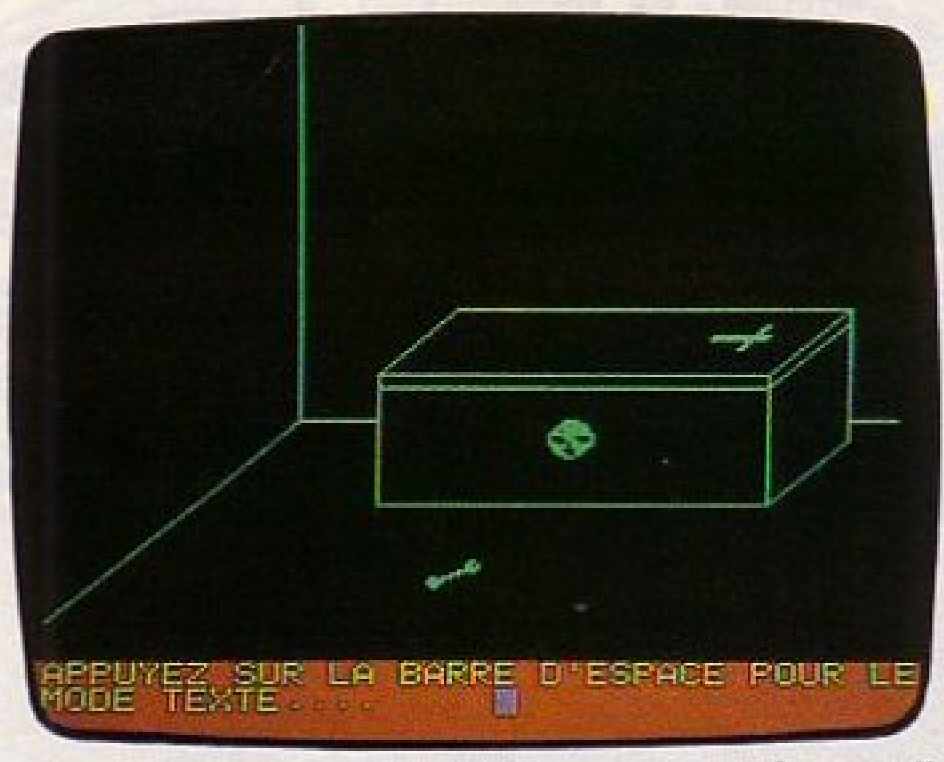


Dans l'atelier, le coffre est fermé à clé

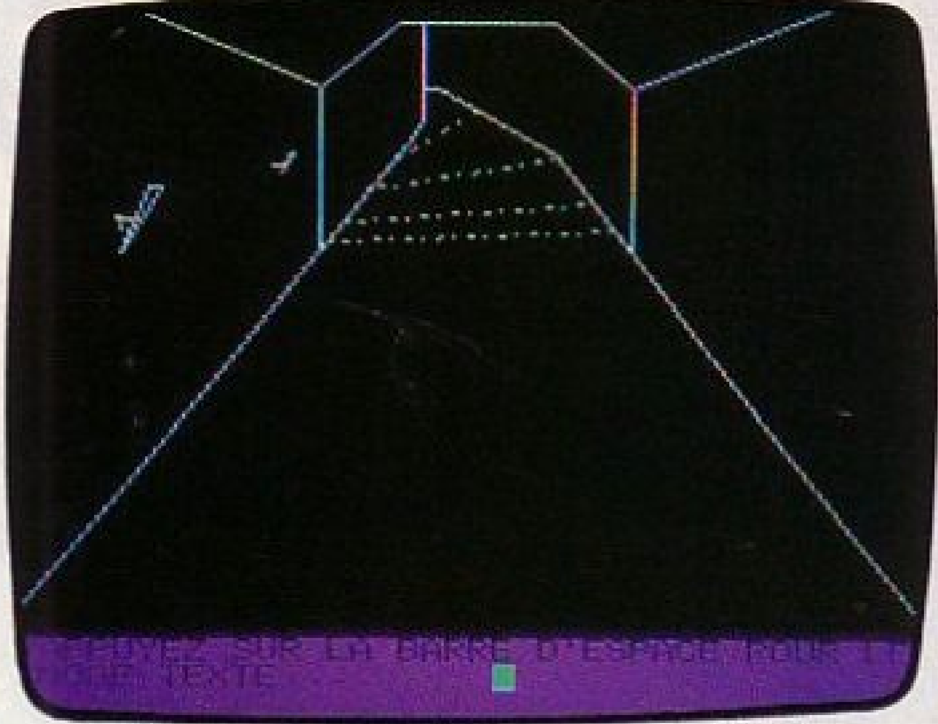


Ce bruit étrange est le signe d'une découverte

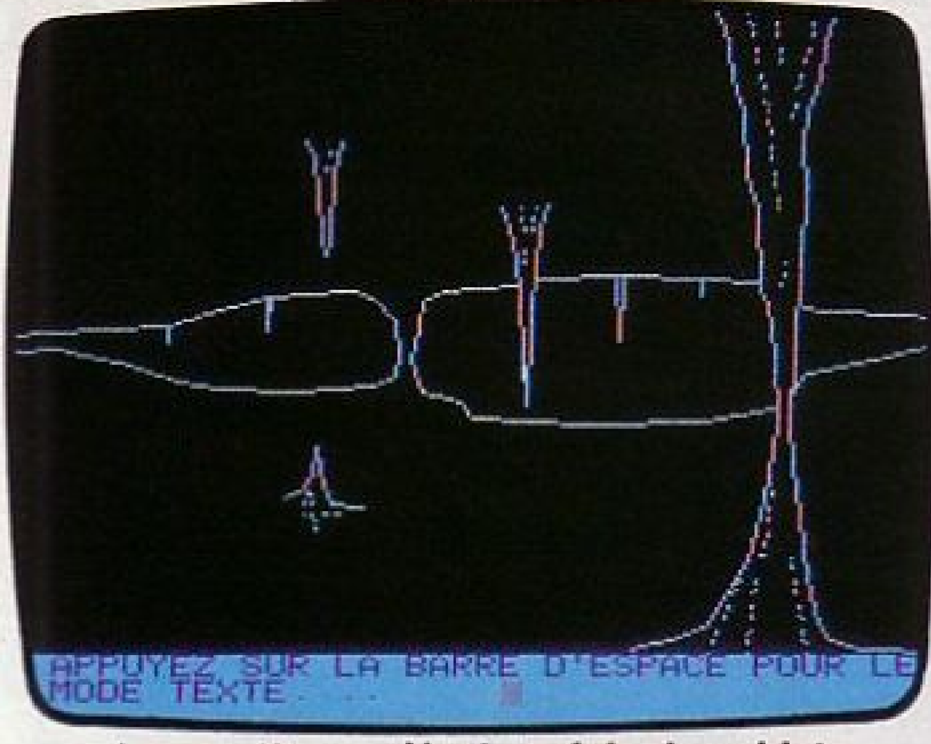




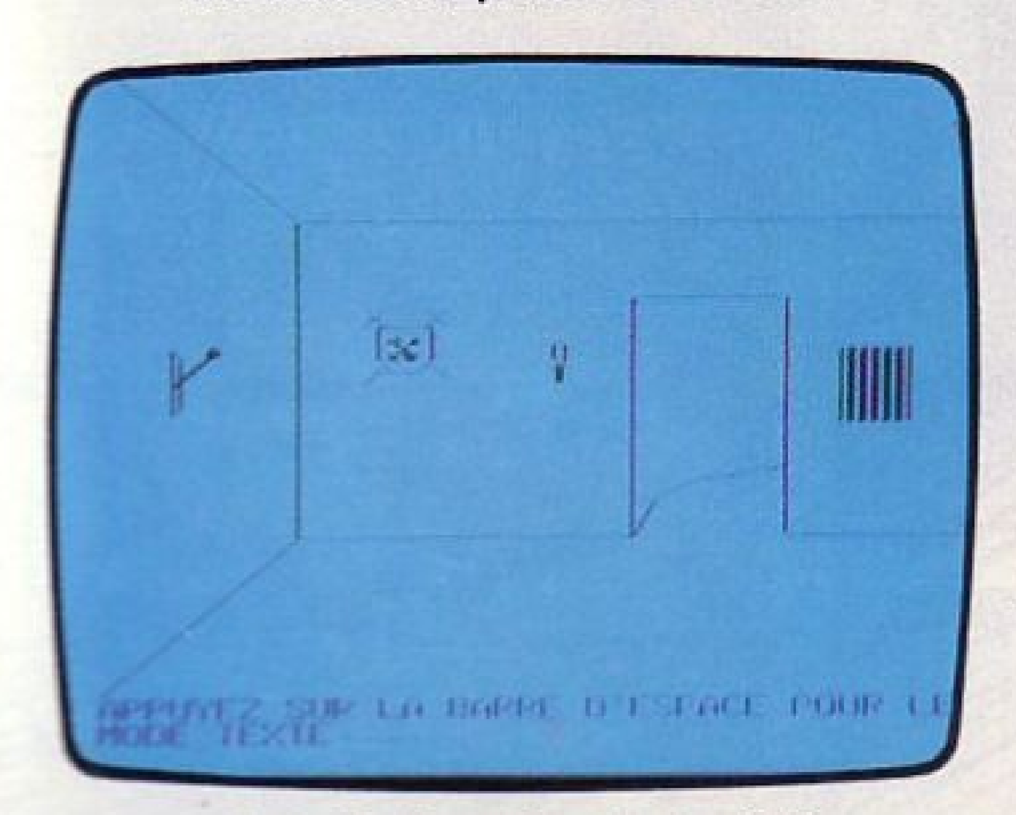
Brr... ! Le décor n'est pas très engageant. Cette salle ne présente pourtant pas de danger particulier. Allez de l'avant !



Un passage secret presque « civilisé » et la grille, fermé à clé, ne devrait pas vous résister longtemps.



Les grottes recèlent parfois des objets indispensables à la poursuite de la quête. A condition de pouvoir les en sortir !



La salle de garde est surveillée par un soldat à l'allure fort peu engageante. Il faut pourtant tirer le levier.

avec les moyens du bord les objets indispensables. Un marteau, quelques clous et des planches sont parfois d'un grand secours ! N'oubliez pas non plus que les cimetières peuvent livrer des secrets, à condition de savoir lire les phrases énigmatiques gravées sur les pierres tombales. La curiosité n'est pas toujours un vilain défaut, et grimper aux arbres un simple amusement. Il va sans dire que sans clés, bien des portes restent désespérément closes...

L'énigme du lit encore tiède

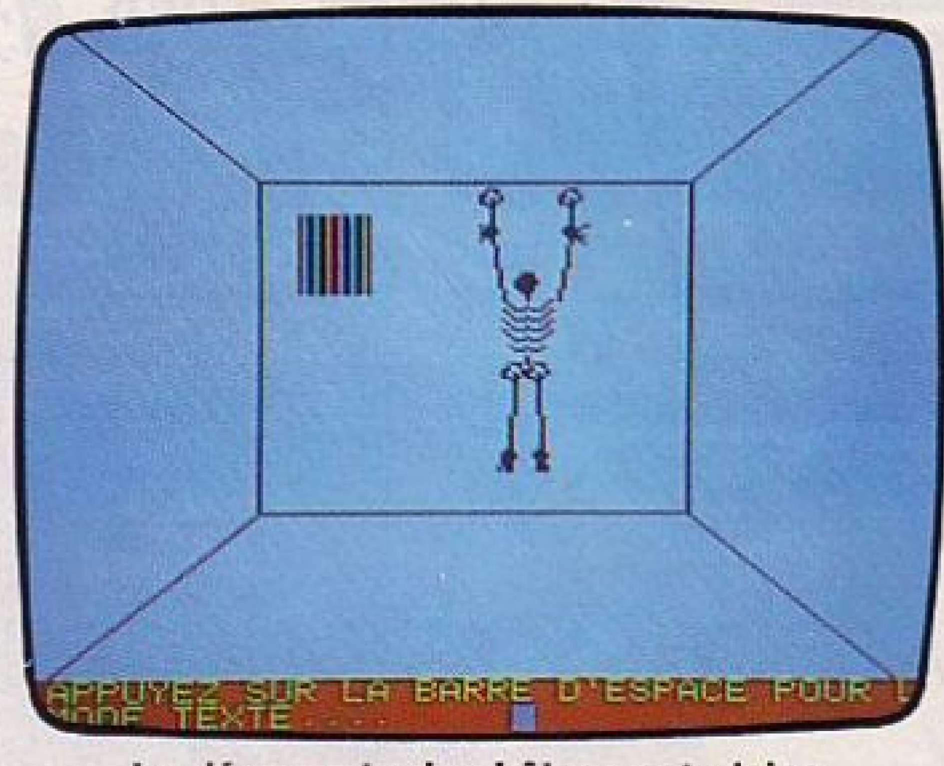
Dans la première partie du jeu, vous ne rencontrerez âme qui vive. Vous pourrez entrer à loisir dans la forge, la baraque du bûcheron ou dans l'atelier. Il est inutile de chercher à ouvrir à tout prix une grille dont la serrure est invisible, mais beaucoup plus efficace de chercher à atteindre cette même grille par son autre côté, en utilisant le passage secret que vous n'aurez pas manqué de découvrir facilement.

Trouver l'entrée du château de Waydor exige une bonne préparation. Hélas ! La joie d'accéder enfin dans les premières salles est immédiatement tempéré par la rencontre, dès la salle de garde, d'une sentinelle à l'allure patibulaire et d'humeur méchante. La qualité de son armement empêche toute attaque et il se refuse obstinément à tirer sur un levier, ou à ouvrir des portes. Heureusement, vous ne tarderez pas à trouver le point faible de ce soldat : la cupidité. Achetez-le, et la voie sera libre. Ce n'est qu'ensuite qu'il sera possible de chercher à percer le secret du mécanisme baissant le pont-levis, lequel permettra d'aller chercher tous les objets que l'on aura pris soin d'accumuler de l'autre côté des douves.

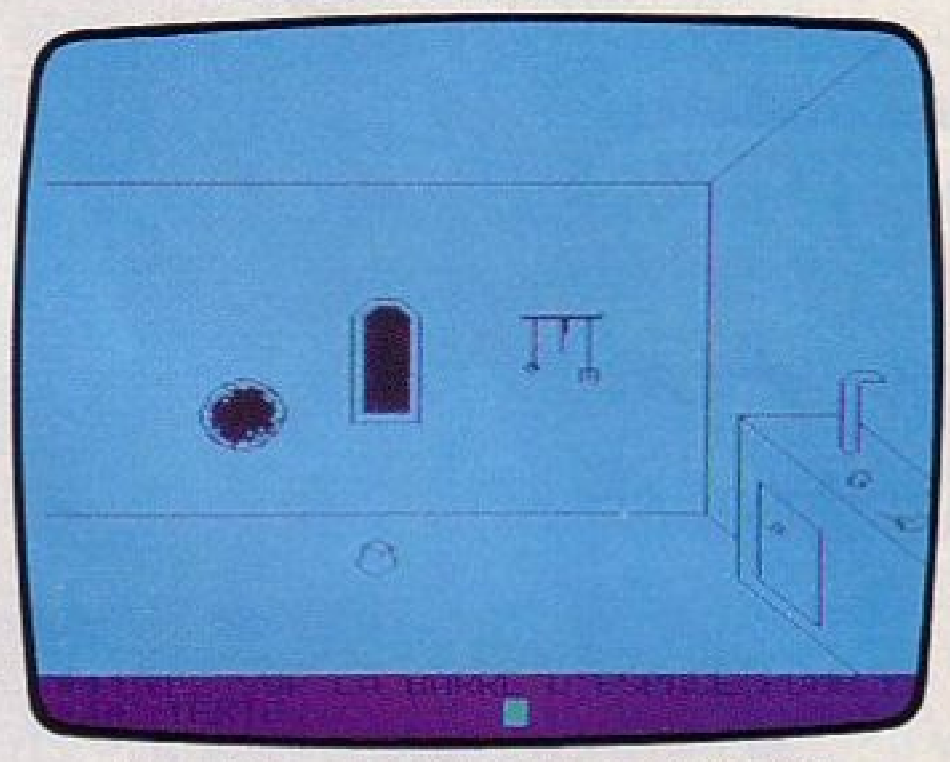
Car la quête des trésors ne fait en réalité que commencer. Le château n'a pas fini de révéler ses dangers et de susciter de nouvelles énigmes. Qui a dormi dans le lit encore tiède ? Comment décrocher l'échelle de corde dont l'utilité est évidente mais qui est hors d'atteinte ? Que faire de la ceinture de chasteté... ? Trouver des réponses à toutes les questions qui surgissent exige toujours du temps. Pour réaliser un pas en avant dans l'aventure, il faut souvent rassembler des objets trouvés à des endroits fort différents. Et comme le nombre d'objets que l'on peut porter est très limité, on se trouve continuellement confronté à des choix difficiles. Que prendre, que donner, que garder ?

Le « sel » de Waydor vient justement de l'accumulation de ce genre de casse-têtes. L'« action » y est en revanche beaucoup plus limitée. Waydor est un jeu de rôle classique et compliqué à souhait. L'acharnement, que vous ne manquerez pas de déployer, suffira amplement à vous faire perdre le sommeil.

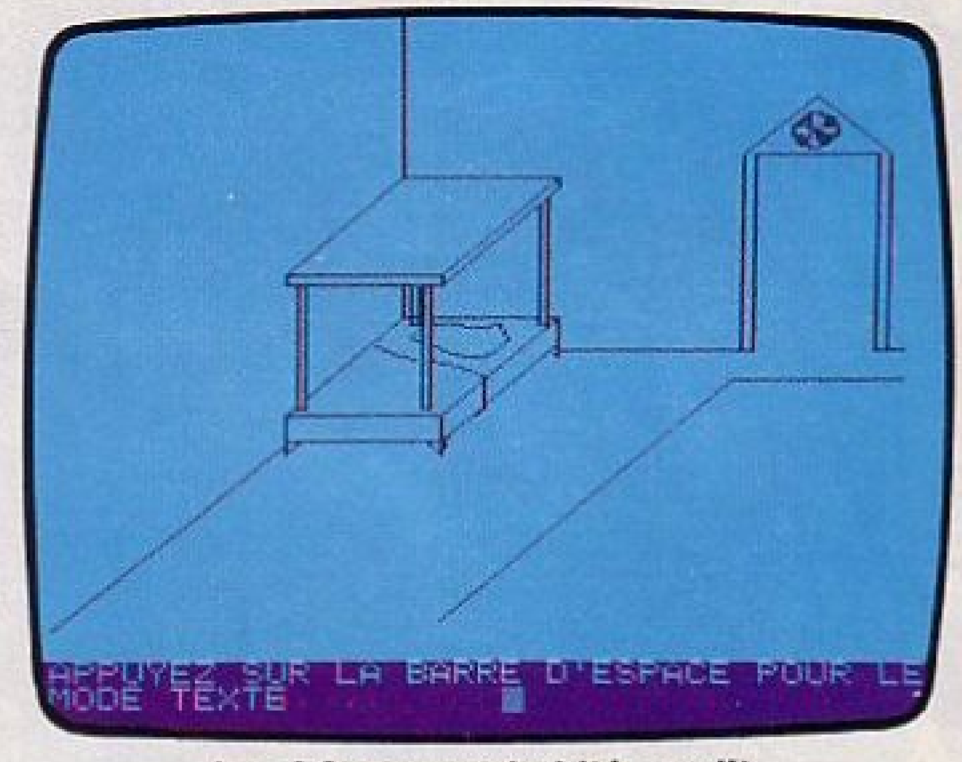
Patrice DESMEDT



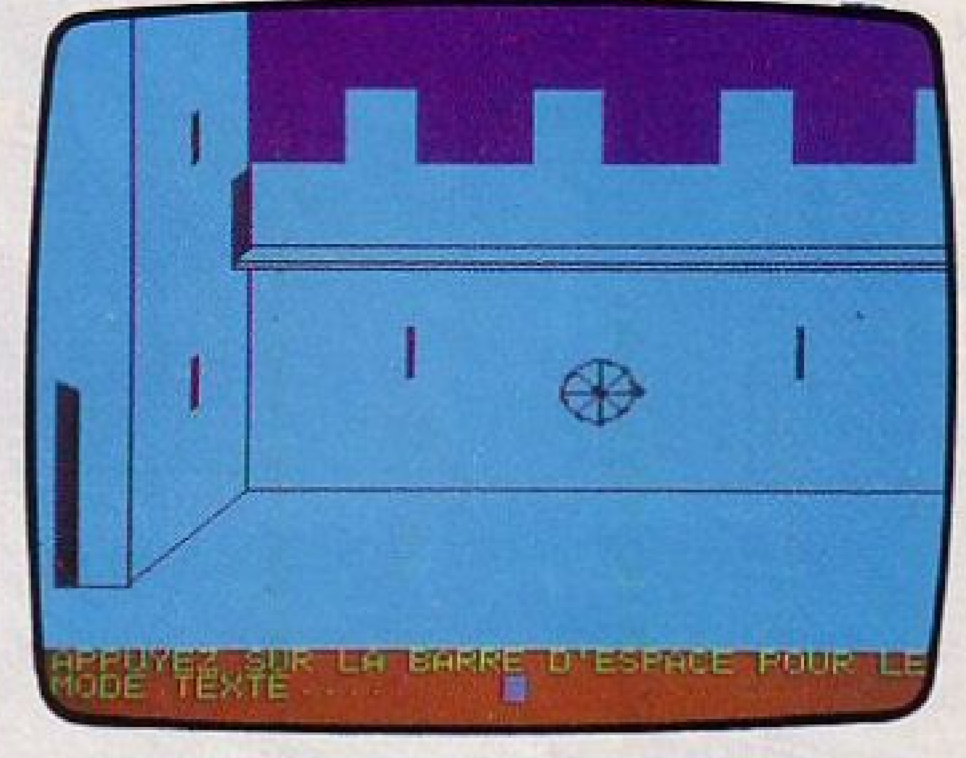
La découverte du château est pleine d'imprévus. Voici une rencontre qui prend la valeur d'un terrible avertissement.



La cuisine, dans laquelle vous risquez d'apprendre bien vite que la curiosité peut parfois se révéler fort dangereuse.



Le château est habité : ce lit défait le prouve. Mais que faire de la ceinture de chasteté qui traîne à côté ?



La cour du château. N'omettez aucun détail et persévérez dans vos recherches et vos tentatives. Cet endroit est important.



CASIO :

CASIO PT 30	980 F
CASIO MT 45	1 450 F
CASIO MT 800	3 890 F

L'ESPACE MICRO

ATMOS	2 480 F
COMMODORE 64 PAL	2 990 F
HECTOR 2 HR	4 390 F
HECTOR HRX	4 950 F
ATARI 600 XL-PAL	1 599 F
ATARI 800 XL-PAL	2 199 F
SINCLAIR ZX 81	580 F
SPECTRUM	1 990 F
ADAM	8 500 F

PROMOTION SUR JEUX VIDÉO ET CARTOUCHES :

CONSOLE	
CBS COLECOVISION	1 550 F
CONSOLE INTELLIVISION	900 F
CONSOLE ATARI 2600	699 F
EXTENSION MÉMOIRE 16 K	
PHILIPS G 7400	1 150 F
CLAVIER ALPHANUMÉRIQUE MATTEL	1 390 F

SIERRA CARTOUCHES CBS

BC QUEST FORTIRES	469 F
OIL'S WELLS	420 F
LEARNING AND LEEPER	420 F
SAMMY LIGHT FOOT	420 F
THRESHOLD	420 F

PARKER CBS

POPEYE	450 F
SUPER COBRA	450 F
TUTANKHAM	450 F
QBERT	450 F
FROGGER	450 F
JAMES BOND	450 F

CBS CARTOUCHES

LADY BUG	290 F
CARNIVAL	290 F
VENTURE	359 F
MOUSE TRAP	359 F
SCHTROUMPFS	359 F
COSMIC AVENGER	359 F
DONKEY KONG JR	359 F
PEPPER II	359 F
LOOPING	359 F
SPACE FURY	359 F
SPACE PANIC	359 F
GORF	359 F
ZAXXON	429 F
TURBO	820 F
ROCKY	850 F
SUBROC	429 F
MINER 2049	429 F
PITSTOP	459 F
FRENZY	379 F
OMEGA RACE SLITHER	379 F
VICTORY	379 F

IMAGIC CBS CARTOUCHES

WING WAR	420 F
MOONSWEEPER	420 F
NOVA BLAST	420 F
FATHOM	420 F

PROMOTION SUR ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES :

SCISYS :

TRAVELMATE	4 niveaux	499 F
EXPLORER	8 niveaux	990 F
COMPANION 2	8 niveaux	1 090 F
SENSOR CHESS	8 niveaux	1 200 F
SUPER STAR	8 niveaux	2 080 F
CONCORDE	8 niveaux	1 700 F

FIDELITY ELECTRONIQUE :

MINI CHESS	4 niveaux	599 F
SC 6	6 niveaux	1 350 F
SC 9	9 niveaux	2 395 F
SUPER 9	9 niveaux	3 690 F

EPYX COMPATIBLE ATARI ET COMMODORE 64

Cartouche PITSTOP	490 F
Cartouche JUMPMAN JR	490 F
Cartouche GATEWAY TO APSHAI	490 F
Cassette TEMPLE OF APSHAI	350 F
Cassette JUMPMAN	350 F
Cassette CRUSH, CRUMBLE AND CHOMP	350 F

ATARI

LECTEUR DE DISQUETTE	2 899 F
LECTEUR DE CASSETTE	449 F
IMPRIMANTE 4 COULEURS	899 F
IMPRIMANTE COURRIER	3 399 F
TOUCH TABLETTE	649 F

PÉRIPHÉRIQUES

PVP 80 SECAM POUR ATARI 600 XL, 800 XL, COMMODORE 64.	590 F
GUIDE DES ROBOTS FAMILIAUX	59 F

Offre valable dans la limite des stocks jusqu'au 10.11.84

LE JEU ÉLECTRONIQUE TOULOUSE
68 bis, Avenue des Minimes
31000 TOULOUSE

Un grand nombre d'accessoires compatibles avec ces appareils est disponible dans nos magasins. Pour tous renseignements, nous consulter.

BON DE COMMANDE à renvoyer à : LE JEU ÉLECTRONIQUE.

68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE. Tél. : 16 (61) 22-60-49 ou 35, rue St-Lazare, 75009 PARIS. Tél. : 16 (1) 874-43-20.

Nom ______________________
Adresse ______________________
______________________ Tél. ______________
Code postal ______________ Ville ______________

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

CRÉDIT POSSIBLE APRÈS ACCEPTATION DU DOSSIER

Qté	Désignation	Prix TTC
	Frais de port	35 F
	Total	

GREENSOFT®: DES JEUX

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft !... plus de 300 titres proposés en vente par correspondance !

Des titres présentés en cassettes, cartouches ou disquettes et classés par type d'ordinateur ou de console. Vous trouverez vite ceux qui vous plairont, à vous... et à votre compagnon favori : Atari, Commodore, Oric, Apple, Spectrum, IBM... ou autre.

Pour commander, deux solutions :

1. Vous remplissez uniquement le bon de commande «tarif». Et vous restez totalement libre de ne plus rien nous commander (mais vous ne bénéficiez pas des avantages du Club).
2. Vous remplissez la demande d'adhésion au Club. Et vous bénéficiez ainsi de la remise spéciale dès votre première commande.
   C'est déjà un gros avantage, mais il y en a bien d'autres à découvrir !

CLUB GREENSOFT

Ses avantages sont nombreux. D'abord les prix, bien sûr ! Des prix spéciaux réservés aux adhérents : –10 % minimum, même sur les titres les plus célèbres ou les plus nouveaux. Et des réductions pouvant atteindre –20 % et même –30 % sur les promotions.

Ensuite, la possession d'une carte de membre, avec n° de code personnel donne accès à la commande ou au service-conseil par téléphone (93) 30.34.59 ... à une information sur toutes les nouveautés... et même à un service «achat/vente de matériels» (console ou micro).

Enfin, les membres du Club reçoivent gratuitement le catalogue... plus un petit cadeau de bienvenue... plus un cadeau de parrainage chaque fois qu'ils font entrer un ami au Club !

En échange de tous ces avantages ? Vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an : celui de votre choix, ou celui de notre «Sélection trimestrielle» qui vous est envoyé automatiquement (contre remboursement) si vous n'avez pas effectué votre choix (au dernier jour de chaque trimestre)... ou si vous préférez nous faire confiance.



GreenSoft
B.P. 143
MC 98003 Monaco Cédex

■ Cartouche
○ Disquette
▭ Cassette

N°	TITRE	ÉDITEUR	ATARI V.C.S. ■	C.B.S. COLECO ■	APPLE IIc IIe ○	ATARI MICRO 600/800 XL ▭	ATARI MICRO 600/800 XL ○	ATARI MICRO 600/800 XL ■	COMMODORE VIC20 ■	COMMODORE C.B.M. 64 ▭	COMMODORE C.B.M. 64 ○	COMMODORE C.B.M. 64 ■	IBM PC ○	ORIC 1 / ATMOS ▭	THOMSON TO 7 MO 5 ▭	THOMSON TO 7 MO 5 ○	SINCLAIR SPECTRUM ▭	MACINTOSH ○
	JEUX D'ARCADE																	
1	GYRUSS	PARKER	280F															
2	Q. BERT	PARKER	280F	400F				380F										
3	FROGGER II	PARKER	280F															
4	EVOLUTION	SYDNEY		360F	360F		360F				360F		360F					
5	ZAXXON	DATASOFT			265F	265F	265F			265F	265F							
6	POOYAN	DATASOFT	195F		195F	195F	195F			195F	195F							
7	BRUCE LEE	DATASOFT			265F	265F	265F			265F	265F		265F				265F	
8	MANCOPTER	DATASOFT				265F	265F			265F	265F							
9	DIMENSION X	SYNAPSE				320F	320F											
10	LODE RUNNER	BRODERBUND			320F		320F		280F		320F	390F						
11	PITFALL II	ACTIVISION	289F	319F				350F		130F								
12	HERO	ACTIVISION	289F	319F				350F		130F	240F		350F					
13	DECATHLON	ACTIVISION	289F	319F	290F			350F		130F	240F		350F					
14	RIVER RAID	ACTIVISION	289F	319F				350F		130F								
15	MINIT MAN	PENGUIN			360F													
16	MOON PATROL	ATARI			289F		289F				289F							
17	POLE POSITION	ATARI			299F		299F				299F							
18	ROBOTRON	ATARI			269F						269F							
19	SUMMER GAMES	EPYX			450F		450F				450F		450F					
20	BEACH HEAD	ACCESS								130F	150F							
21	BEAM RIDER	ACTIVISION	289F	319F				350F		130F	240F							
22	NIBBLER	DATASOFT			195F	195F	195F			195F	195F							
23	FORT APOCALYPSE	SYNAPSE				320F	320F			320F	320F							
24	CROCKY	LORICIELS												120F	120F			
25	PULSAR II	LORICIELS													140F			
26	ONE ON ONE	ELECTRONIC ARTS			390F		390F				390F		390F					
27	7 CITIES OF GOLD	ELECTRONIC ARTS			390F		390F				390F		390F					
28	SPARE CHANGE	BRODERBUND					320F											
29	STAR WARS	PARKER	280F															
	JEUX D'AVENTURE																	
30	TRANSYLVANIA	PENGUIN			360F													540F
31	THE QUEST	PENGUIN			360F		360F											
32	TIME ZONE	SIERRA ON LINE			990F													
33	DALLAS	DATASOFT			265F		265F				265F		265F					
34	SANDS OF EGYPT	DATASOFT			195F		195F											
35	L'AIGLE D'OR	LORICIELS												180F				
36	WAYDOR	IMS								140F				140F				
37	FANTASIA DIAMOND	HEWSON CONSULTANT															120F	
38	TITANIC	RAND R															120F	
39	TRASHMAN	NEW GENERATION								120F							120F	
	JEUX DE ROLES																	
40	THE RING QUEST	PENGUIN			390F													
41	SORCELLERIE 1	MATRA HACHETTE			650F													
42	SORCELLERIE 2	MATRA HACHETTE			500F													
43	ULTIMA II	SIERRA ON LINE			460F		460F				460F							
44	EXODUS ULTIMA III	ORIGIN			550F		550F						550F					
	JEUX DE SIMULATION																	
45	RUN FOR THE MONEY	SCARBOROUGH			330F		360F				360F							590F
46	FLIGHT SIMULATOR	SUBLOGIC			490F		490F				490F							
47	PILOT	INFOGRAMES													190F	250F		
48	MILLIONNAIRE	BLUE CHIP			420F		420F				420F		640F					640F
	SOFTS UTILITAIRES ET GRAPHIQUES																	
49	THE COMPLETE GRAPHIC SYSTEM	PENGUIN			990F													
50	PAPER GRAPHICS	PENGUIN			490F													
51	GRAPHIC MAGICIAN	PENGUIN			490F		450F				450F							
52	MOVIE MAKER	PRENTICE HALL			550F		550F				550F							
			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P

Offre limitée aux [illegible] disponibles

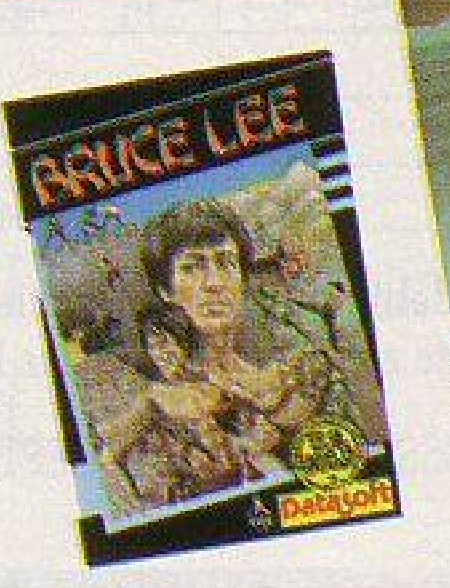
Pour connaître la référence de votre commande, choisissez la lettre correspondant à votre machine et à votre format au bas du tableau et ajoutez le numéro porté dans la colonne de gauche correspondant au produit que vous désirez
Ex : pour commander HERO, si vous possédez un ATARI MICRO, vous indiquez la référence F 12

LES NOUVEAUTES



Summer games
Les jeux olympiques s'ouvrent sur une superbe cérémonie. Puis c'est à vous de jouer. Vous êtes un athlète participant à 8 épreuves différentes, alors chaussez vos baskets, et en avant pour les médailles d'or !

Bruce Lee
Bruce Lee est aux prises avec d'étranges assaillants. Votre force et votre rapidité lui sont bien nécessaires pour l'aider à se sortir de cette mauvaise passe.



Flight simulator II
Propriétaires de Commodore 64 et d'Apple II maintenant vous aussi pouvez vous offrir les sensations fortes du pilote de Piper 181 à l'entraînement par tous temps

ET DU SOFT A PRIX CLUB

LES PROMOTIONS

réservées aux membres du Club

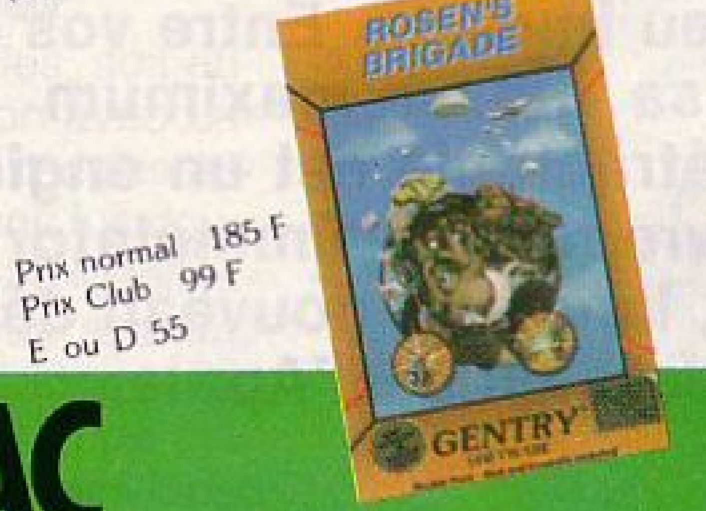


Starbase fighter
A bord de votre vaisseau spatial, vous n'avez qu'une mission détruire le cerveau extra-terrestre adverse ! Mais ce n'est pas simple ! (Datasoft)

Prix normal 185 F
Prix Club 130 F

E ou D 54

Rosen's brigade
Votre ami est en détresse dans les lignes aériennes ennemies Votre talent de pilote de chasse sera mis à rude épreuve pour le sortir de là ! (Datasoft)

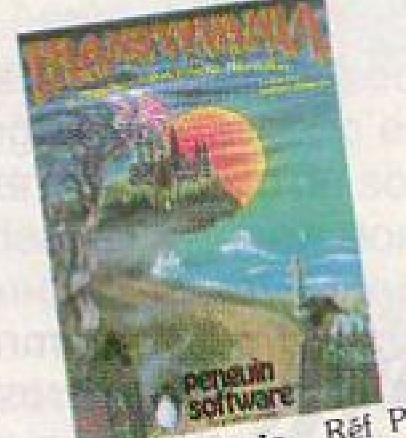


Prix normal 185 F
Prix Club 99 F
E ou D 55

SPECIAL MAC



Run for the money
Réf P 45
Pour vous échapper de l'odieuse planète que vous habitez montrez vos qualités de chef d'entreprise !



Transylvania Réf P 30
Sauvez votre belle en évitant les méchants loups garous ! (notice en français)



Pensate (Penguin)
Soyez plus malin que les esquimaux ! voici un jeu de stratégie qui nous vient de l'Alaska !
540 F Réf P 53

Club green SOFT

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB à renvoyer à GreenSoft BP 143 MC 98003 Monaco Cédex

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou à ma console J'ai bien noté que mon adhésion ne prendra effet qu'après ma première commande A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion

Date — SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Pour les mineurs signature des parents
Attention une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art 150 et suivants du Code Pénal)



Votre carte personnelle vous sera adressée dans un délai de 3 à 4 semaines

BON DE COMMANDE

Titres désirés	Réf	Prix tarif
		F
		F
		F
	=	F
Prix «Club»	-10 % à déduire	F
	=	F
+ Jeu(x) en promotion		F
		F
	=	F
Participation aux frais d'envoi		20 F
Total à payer	=	F

Je recevrai gratuitement le catalogue du Club GreenSoft

☐ Je passe dès maintenant ma 1ère commande que je règle par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat lettre libellé à l'ordre de GreenSoft

☐ Je préfère régler ma commande au facteur

à remplir en caractères d'imprimerie

Nom — Prénom
Adresse
Code Postal — Ville ou localité
Téléphone — Date de naissance
Marque et type de l'ordinateur ou de la console

Je suis déjà membre du Club, mon n° de carte est

BON DE COMMANDE POUR LES NON-ADHERENTS (à prix tarif) à renvoyer à GreenSoft BP 143 MC 98003 MONACO Cédex

Je ne désire pas actuellement adhérer au Club GreenSoft Je vous passe néanmoins la commande suivante, sachant qu'elle ne me donne pas droit aux avantages réservés aux adhérents

Titres désirés	Réf	Prix tarif
		F
		F
		F
	=	F
Participation aux frais d'envoi		20 F
	=	F
Je désire recevoir le catalogue GreenSoft ☐ oui ☐ non		(20 F)
Total à payer	=	F

☐ Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre libellé à l'ordre de GreenSoft

☐ Je préfère régler ma commande au facteur

Partie à remplir en caractères d'imprimerie

Nom — Prénom
Adresse
Code postal — Ville ou localité
Téléphone — Date de naissance
Marque et type de l'ordinateur ou de la console

Date — SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Pour les mineurs signature des parents
Attention une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art 150 et suivants du Code Pénal)

V04/369 — Vends plus de 1 000 timbres pour 500 F (valeur 1 000 F). Vends jeux électroniques (Water Polo, Fire Attack, Monster panic). Pour 500 F. Et je vous donne gratuitement un 4e jeu de guerre spatiale. Vends ZX-81 pour 300 F et Atari 2600 + 10 K7 (liste) 2 000 F. **David DEFLACHE, Gruges, 69210 Bully.**

V04/370 — Vends jeux électroniques de poche : Le Héros Grec ITMC 100 F + L'Ile aux Trésors 200 F (3 tableaux) + Puekman 250 F + Terror House 150 F, très bon état. **Cedric CHAUMEIL, 10, rue Fernand-Delmas, Résid. Les Glycines, bât. C, 19100 Brive. Tél. : (56) 87. 02.26.**

V04/371 — Vends Mattel Intellivision neuf, avec 35 K7. Valeur 10 000 F. Sacrifié 4 000 F. Double emploi. **Yves TAN, 19, place des Halles, 37000 Tours. Tél. : (47) 61.53.86, le soir.**

V04/372 — Vends VCS Atari, déc. 82 + 14 K7 . Star Raiders, Video Chess, megamania, Combat, Chopper Command, Donkey Kong, Q* Bert, Enduro, Tennis, Maze Craze, Asteroids, Street Racer, Swordqwest 1, Raiders of the Lost Ark. Le tout pour 2 700 F-3 000 F. **Arnaud LAZARUS. Tél. : 976.80.19, le dim. seulement.**

V04/373 — Vends extension ordinateur Intellivision + clavier (voir « Tilt » n° 7) 870 F (neuf 1 400 F). **Alain QUILLIOT, 21 bis, rue Gabriel-Péri, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 242.27.68.**

V04/374 — Vends VCS 2600 Atari, avec 4 K7 · Centipede, Jungle Hunt, Tennis Activision, Space Invaders. Prix du tout : 1 700 F, à débattre. Déc. 83. Urgent. **Jean-Luc CHANDELIER, 174, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 604.81.80, poste 403, après 18 h.**

V04/375 — Vends ou échange jeux Microvision 350 F + K7 Blitz et Casse-briques + jeux de poche contre ZX-81, 1 K. Vends magnéto Autorverse 1 950 F (valeur 2 650 F). **Dahouda DJOBO, 30, rue Henri-Barbusse, 94800 Villejuif. Tél. : 726.99.10, après 16 h 30.**

V04/376 — Vends console VCS Atari + 5 K7 (Pac Man, Video Chess, combat, Space Invaders, Star Raiders). Le tout 1 600 F. S.v.p. urgent. Merci. **Thierry BELIN, 21, rue Jean-Moulin, 03100 Montluçon. Tél. : 05.03.04.**

V04/377 — Vends Vidéopac Philips avec 22 K7 + 1 Parker Super Cobra : 2 500 F. Valeur 4 000 F. **Gilles GUYOT, 48, hameaux du Goupil, 95380 Puiseux-en-France Louvres. Tél. : 472.74.16.**

V04/378 — Vends CBS, nov. 83, neuve, cause départ étranger. Avec poignée Quickshoot + 3 K7(Venture, Cosmic, Avenger). Prix sacrifié 1 700 F **Christophe AUSANGER, 1 bis, rue des Suisses, 75014 Paris. Tél. : 542.38.25.**

V04/379 — Vends K7 Atari (Slot Racer, Combat et Night Driver), 100 F les trois ! Pitfall 200 F, Donkey KOng 150 F, Carnival 120 F. Toutes ces K7 sont avec boîte et explications. Très bon état. **Stefan ORINS, 69, avenue de flandre, 59170 Croix. Tél. : (20) 72.75.96.**

V04/380 — Urgent ! Vends Enduro 200 F, Starmaster 200 F, Dodge'em180 F, Air Sea Battle 90 F, Tic Tac Toe 90 F. Ou le tout 700 F. Pour Atari 2600. Avec règles. **Pierre-Emmanuel HELAINE, La Barre-Fondettes, 37230 Luynes. Tél. : (47) 42.24.64, après 19 h.**

V04/381 — Vends VCS Atari complet (déc. 82). Prix 800 F. Vends K7 (Phoenix, Vanguard, Mrs. Pacman, Starmaster, Galaxian, Defender). 200 F pièce + joystick. **Philippe SCHRIMPF, 19, rue Ribot, 78400 Chatou. Tél. : 952.83.15.**

V04/382 — Vends imprimante ZX-81 compatible ZX Spectrum. Etat neuf, sous garantie. Prix 600 F. **Frédéric GOSSELKE, chemin des Echarpes, 1290 Versoix (Suisse). Tél. : (022) 55.35.42.**

V04/383 — Génial ! Vends VIC 20 + magnétophone + cours autoformation au basic + 30 cartouches jeux + 100 programmes jeux, gestion utilitaire. 3 000 F. **Joël RIVIERE, 1, bd Maurin-du-Patis, 85300 Challans. Tél. : (51) 68.07.39.**

V04/384 — Vends d'occasion ordinateur familial et de jeux + 7 K7 (48 Ko). 1 200 F. **M. BOUSCAUD, 14, rue les Jonquilles, 02330 Condé-en-Brie. Tél. : (23) 82.42.29.**

V04/385 — Vends mini jeu Arcades Mattel Starhawk ou l'échange contre Donkey Kong Jr. (pour CBS Colecovision). De préférence dans l'Ile-de-France. **William THROUDE, 14, rue des Roches, 77580 Bouleurs, par Crécy-la-Chapelle. Tél. : 004.87.36.**

V04/386 — Vends K7 Zaxxon, pour ordinateur de jeux CBS (Coléco), 290 F. **Noël CHRISTOPHE, 1, allée d'Espagne, 33120 Arcachon. Tél. : (56) 83.42.36, aux heures de repas.**

V04/387 — Vends console CBS Colecovision (sept. 83) et K7 Donkey Kong, Zaxxon, Cosmic Avenger, Donkey Kong Jr., Q* Bert, module Turbo : 3 400 F. Valeur 4 100 F. **Denis CHARMEIL, 31, rue Lenain-de-Tillemont, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 857.12.27.**

V04/388 — Vends FX 702 P neuve, jamais servi (janv. 84) + 50 progr. + 2 livres d'utilisation. Le tout 865 F, à débattre. **Marc CUSNIR, 140, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 202.99.73, après 18 h 30, s.v.p.**

V04/389 — Vends TI 99/4 A (1-83) + câble K7 + manettes + basic étendu + mini-mémoire + manuel assembleur + 3 livres : 2 800 F. VCS Atari + 2 joysticks Spectravideo + 4 paddles + 6 K7 (Indy 500, Defender, Space Invaders.) : 1 580 F. Ou le tout pour 4 200 F. **Tél. : 948.49.07, heures de repas.**

V04/390 — Vends ou échange ordinateur Commodore VIC 20 avec livres + 1 K7 jeu (voir références « Tilt » Spécial Noël) : 2 000 F. Ou échange contre Atari 2600 + nombreuses K7 en bon état. **Claude DELVIGNE, 2, rue Gualbert, 7540 Kain (Belgique). Tél. : 00/1669225844, après 17 h.**

V04/391 — Vends console CBS Colecovision avec K7 Donkey Kong + Range K7 CBS + K7 Starmaster. Le tout vendu 1 550 F. Acheté en déc. 83. Ou vendu sans la K7 Starmaster 1 500 F. **Christophe LEONARD, 21, av. des Canadiens, 76370 Neuville-lès-Dieppe. Tél. : (35) 82.29.93.**

V04/392 — Vends ordinateur Mattel Intellivision + K7 Scooby Doo (pour ordinaeur Mattel Intellivision). Valeur réelle 1 950 F, vendu 1 200 F **Franck MERBOUCHE, 286, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 558.06.05.**

V04/393 — Vends console VCS Atan, 2 paires de commandes + 2 K7 (combat et Spiderman). Le tout por 900 F. **Emmanuel FANTON, chemin de Fontcuberte, 13770 Venelles. Tél. : (42) 61.02.12.**

V04/943 — Vends ZX-81 + 16 K + transfo, connexion TV et magnéto + 4 K7 + nombreux programmes + doc. Prix très intéressant. **Michel PEREZ, 39, rue du Couserans, 78310 Meurepas. Tél. : 051.50.61.**

V04/395 — Vends 2 double écrans (300 F) + console Hanimex SDO 70 '(400 F) + 3 K7 (Supersporstic, Moto, Destruct. 300 F). Valeur réelle 1 120 F, vendu 850 F. L'occase ! **Laurent GOURDON, 143, rue Augustin-Normand, 76600 Le Havre. Tél. : (35) 43.29.58.**

V04/396 — Vends jeux électroniques Bataille Spatiale 50 F, Mini-Simon 100 F (tr. bon ét.) et Bataille de Chars 80 F. Ou les échange contre K7 pour VCS Atari ou pour Dragon. **Patrice AILLET, 18, rue des Roises, 52410 Eurville. Tél. : (25) 55.57.41, après 18 h 30, sauf w.-e. toutes heures.**

V04/397 — Vends jeux électroniques Donkey Kong (avec piles) 180 F, Donkey Kong Jr. (avec piles) 120 F, Popeye (sans piles) 90 F, Donkey Kong 2 (sans piles) 150 F Ensemble ou séparément. **Gregory DEFLACHE, « Gruges » Bully, 69210 L'Arbresle. Tél. : (74) 01.43.89.**

V04/399 — Vends VCS + 5 K7 1 300 F. Vends Videopac C 52 + 5 K7, 900 F. Vends jeu TV + 4 K7, 400 F. Ou échange tout contre disquettes jeux pour Apple. **Arnaud VIALLA, 1, chemin de la Serinette, 83000 Toulon. Tél. : (94) 03.25.80.**

V04/400 — Donne à qui achète mon VCS Atari + 5 K7 dont : Pole Position + River Raid + Cosmik Ark (Imagic), 1 690 F, les jeux électroniques Mega, 10000 + Sub Chase. **Pierre-Henri MOREAU, 88, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : 257.67.53.**

V04/401 — Vends CBS + K7 Donkey-Kong sous garantie 8 mois 1 500 F. Vends aussi ZX 81 garantie 9 mois + 4 livres + K7 Stock Car. Prix 450 F. **Monique BELTRA, 2, avenue de la Liberté, 94220 Charenton.**

V04/402 — Vends clavier information pour Intellivision +